

SUPER JUEGOS
Nº 59 ● MARZO 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
Nº 11 ● MARZO 1997
GRATIS SUPLEMENTO
MADE IN JAPAN
● PLAYSTATION
FINAL FANTASY VII
Primer contacto con este fabuloso RPG, que vió la luz en Japón el pasado 31 de enero.
WELCOME HOUSE 2
TOGE MAX
REAL BOUT
● SATURN
KING OF FIGHTERS
FUNKY
BOXERS
TERRA PHANTASTICA
MANGAZONE
● PLAYSTATION
SAILOR MOON S·U·P·E·R·S
SUPERMANGA
● PAPELES AMARILLOS
● FORTUNE QUEST
● RANMA 1/2
● DRAGON BALL
● STREET FIGHTER
● MANGAKA ●
Octava entrega del juego de cartas coleccionables.
7 SEXY NIPPON
EN EL INTERIOR
ESPECIAL
JUEGOS DE TERROR
Un inquietante paseo a través de los títulos más escalofriantes.
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
SEGA SATURN
PlayStation
NINTENDO 64
FIGHTERS MEGAMIX
DARK SAVIOR
MONSTER TRUCKS
PORSCHE Challenge
TRIPLE IMPACTO
DESCUBRE CUALES SERAN LOS PRIMEROS BOMBAZOS DE ESTE AÑO PARA LAS CONSOLAS MAS POTENTES DEL MERCADO.
TUROK DINOSAUR HUNTER
SUPER MARIO 64
NOVEDADES
TERRANIGMA
TOTAL NBA'97
DIE HARD ARCADE
PILOTWINGS 64
KIRBY'S FUN PACK
CONCURSOS
TOBAL No. 1
STREET RACER
00059
8 420565 037006



La decisión es vuestra. Entre esta selección que os hemos preparado deberéis seleccionar los juegos que más os hayan gustado durante el año pasado, atendiendo a los diferentes apartados que os hemos señalado. No os olvidéis mandar los cupones antes del día 10 de Marzo. Alguna sorpresa os tenemos preparada.

Super Nintendo

★ DONKEY KONG COUNTRY 3
★ STREET FIGHTER ALPHA 2
★ TETRIS ATTACK
★ SECRET OF EVERMORE
★ BREATH OF FIRE 2

PlayStation

★ TEKKEN 2
★ RESIDENT EVIL
★ CRASH BANDICOOT
★ TOMB RAIDER
★ WIPEOUT 2097
★ RIDGE RACER REVOLUTION
★ JUNGLA DE CRISTAL
★ STREET FIGHTER ALPHA 2
★ DISRUPTOR
★ FORMULA 1
★ MOTOR TOON GP 2
★ FIFA'97
★ PENNY RACERS

Saturn

★ SEGA RALLY
★ WORLD WIDE SOCCER 97
★ DRAGON BALL Z
★ PANZER DRAGOON ZWEI
★ TOMB RAIDER
★ EXHUMED
★ GALACTIC ATTACK
★ TOMB RAIDER
★ NIGHT WARRIORS
★ NIGHTS
★ VIRTUA COP 2
★ DAYTONA USA C.C.E.
★ STREET FIGHTER ALPHA 2

Mega Drive

★ TOY STORY
★ SONIC 3D
★ DISNEY COLLECTION
★ I.S.S. DELUXE
★ FIFA'97

Game Boy

★ DONKEY KONG LAND 2
★ KIRBY´S BLOCKBALL
★ TETRIS ATTACK
★ STREET RACER
★ B. A. TOSHINDEN

Mejores Gráficos

★ TEKKEN 2 (PSX)
★ RESIDENT EVIL (PSX)
★ TOMB RAIDER (PSX-SAT)
★ P. DRAGOON ZWEI (SAT)
★ CRASH BANDICOOT (PSX)
★ NIGHTS (SATURN)
★ MOTOR TOON GP 2 (PSX)
★ JUNGLA DE CRISTAL (PSX)
★ D. K. COUNTRY 3 (SNES)
★ TOY STORY (MD-SNES)

Mejor Sonido

★ RESIDENT EVIL (PSX)
★ WIPEOUT 2097 (PSX)
★ EXHUMED (SAT)
★ CRASH BANDICOOT (PSX)
★ TEKKEN 2 (PSX)
★ D. K. COUNTRY 3 (SNES)
★ WINTER GOLD (SNES)
★ NIGHTS (SATURN)
★ ROAD RASH (PSX-SAT)
★ TUNNEL B1 (PSX-SAT)



Mejor Juego'96

★ TEKKEN 2 (PSX)
★ NIGHTS (SATURN)
★ CRASH BANDICOOT (PSX)
★ SEGA RALLY (SATURN)
★ JUNGLA DE CRISTAL (PSX)
★ RESIDENT EVIL (PSX)
★ TOMB RAIDER (PSX-SAT)
★ D. K. COUNTRY 3 (SNES)
★ FORMULA 1 (PSX)
★ SONIC 3D (MEGA DRIVE)
★ TOY STORY (MD-SNES)
★ WIPEOUT 2097 (PSX)
★ FIFA'97 (PSX)
★ SF ALPHA 2 (PSX-SAT)
★ W. W. SOCCER 97 (SAT)
★ SF ALPHA 2 (SNES)

El más esperado

★ SUPER MARIO 64 (N64)
★ TEKKEN 3 (PSX)
★ VIRTUA FIGHTER 3 (SAT)
★ I.S.S. DELUXE (N64)
★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
★ PORSCHE CHALLENGE (PSX)

MEJOR CONSOLA

★ PLAYSTATION
★ SATURN
★ SUPER NINTENDO
★ MEGA DRIVE
★ GAME BOY

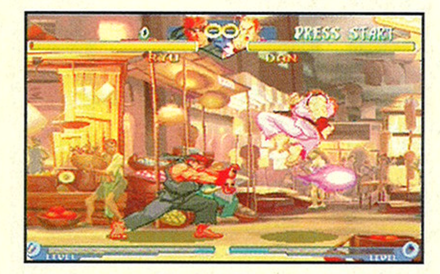
PEDRO FED

EGOS DEL 96 ★

LOS SUPERJUEGOS DEL 96 ★

Beat'em-up

- ★ TEKKEN 2 (PSX)
- ★ SF ALPHA 2 (PSX-SAT-SNES)
- ★ NIGHT WARRIORS (SATURN)
- ★ MK TRILOGY (PSX)
- ★ GUARDIAN HEROES (SATURN)
- ★ X-MEN (SATURN)



Shoot'em-up

- ★ X2 (PSX)
- ★ PANZER DRAGOON ZWEI (SAT)
- ★ IN THE HUNT (PSX-SAT)
- ★ DISRUPTOR (PSX)
- ★ SOVIET STRIKE (PSX)
- ★ PHILOSOMA (PSX)

Conducción

- ★ FORMULA 1 (PSX)
- ★ SEGA RALLY (SATURN)
- ★ WIPEOUT 2097 (PSX)
- ★ DAYTONA C.E.E. (SAT)
- ★ R. RACER REVOLUTION (PSX)
- ★ PENNY RACERS (PSX)

Plataformas

- ★ CRASH BANDICOOT (PSX)
- ★ DONKEY K. COUNTRY 3 (SNES)
- ★ TOY STORY (MD-SNES)
- ★ MEGA MAN 7 (SNES)
- ★ LOMAX (PSX)
- ★ DONKEY KONG LAND 2 (GB)



Deportivo

- ★ TOTAL NBA'96 (PSX)
- ★ FIFA'97 (PSX)
- ★ WORLD WIDE SOCCER 97 (SAT)
- ★ ADIDAS POWER SOCCER (PSX)
- ★ TRACK AND FIELD (PSX)
- ★ DECATHLETE (SATURN)

Aventura-RPG

- ★ TOMB RAIDER (PSX-SAT)
- ★ RESIDENT EVIL (PSX)
- ★ STORY OF THOR 2 (SAT)
- ★ SECRET OF EVERMORE (SNES)
- ★ SHINING WISDOM (SAT)
- ★ DISCWORLD (PSX-SAT)

Mejor Puzzle-Estrategia

- ★ BUST A MOVE 2 (PSX-SAT)
- ★ TETRIS ATTACK (SNES-GB)
- ★ BAKU BAKU (SATURN)
- ★ WORMS (PSX-SAT-MD-SNES-GB)
- ★ TETRIS BLAST (GAME BOY)
- ★ WARIO'S WOODS (NES)

Mejor juego PlayStation ....

Mejor juego Saturn ....

Mejor juego Super Nintendo ....

Mejor juego Mega Drive ....

Mejor juego Game Boy ....

Mejores Gráficos ....

Mejor Sonido ....

El más esperado ....

Mejor Juego'96 ....

Mejor CONSOLA ....

Mejor Beat'em-up ....

Mejor Shoot'em-up ....

Mejor juego Plataformas ....

Mejor juego de Conducción ....

Mejor Deportivo ....

Mejor Aventura-RPG ....

Mejor Puzzle-Estrategia ....

Elige tu juego preferido según cada apartado (sólo una respuesta por categoría) y envía este cupón antes del 10 de Marzo a: Ediciones Reunidas S.A.C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid, Indicando en una esquina del sobre "**SUPER JUEGOS 96**".

NOMBRE........................APELLIDOS........................
DIRECCION........................
POBLACION........................C.P........................
PROVINCIA........................TELEFONO........................

OS

SUMARIO

59

MARZO 1997

EN PORTADA



Por primera vez en la historia de SUPER JUEGOS, nada menos que 6 juegos, más el reportaje de terror, ocupan nuestra portada. Vamos por partes. FIGHTERS MEGAMIX es un colosal juego de lucha para Saturn que recoge lo mejor en este género para esta consola. PORSCHE CHALLENGE supondrá un punto y aparte dentro de los simuladores automovilísticos. MONSTER TRUCKS eleva la acción sobre ruedas a su más alto nivel. SUPER MARIO 64 es, para muchos, el mejor juego de la historia. Y por último, TUROK, un clónico de DOOM pero con la fuerza que imprime el hardware de Nintendo 64.



ENTREVISTA CON BIT MANAGERS

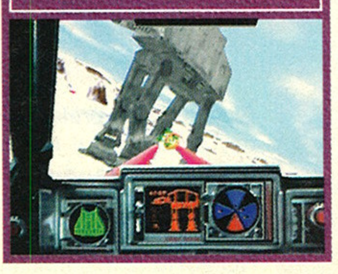
SUPER JUEGOS se introdujo en ese «antro de perversión» que son las oficinas de **Bit Managers** y averiguó un poco más del futuro del grupo de programación español de mayor reconocimiento internacional.





SHADOWS OF THE EMPIRE

La futura nueva trilogía de las galaxias pasará primero por *Nintendo 64*. Muchos años han pasado desde que apareció el primer STAR WARS para consola, los suficientes para que la última adaptación sea algo simplemente increíble.



SUPER NUEVO



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Raúl Montón, S. L. C.** (maquetación), y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director de Producción: **Javier Serrano**
Administración: **Félix Trujillo**
Tesorería: **Ignacio García**
Marketing: **Marisa Casas**
Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Alicia del Pozuelo**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS START

AVARICIA
R DREAMER

PEREZA
DE LUCAR

GULA
THE PUNISHERS

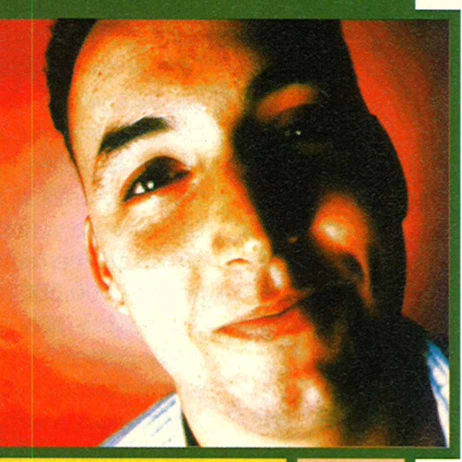
los 7 pecadores capitales...

Ya han empezado a llegar las cartas con vuestros votos p
JUEGOS DEL 96. Aquellos que quieran participar, aún pue

64 MOTIVOS PARA SOÑAR

Ya llegó el momento de asistir a la revolución dentro de la revolución que estamos viviendo de un año y medio a esta parte. Nintendo 64 se sube al carro de las consolas de última generación ofertando un espectacular, aunque no muy numeroso, catálogo de juegos. Al igual que ocurriera con Super Nintendo, Nintendo 64 comienza su andadura con muy pocos títulos, pero eso sí, todos ellos auténticas joyas de la programación contemporánea que, en el caso de SUPER MARIO 64 sobre todo, por sí solas servirían como excusa para adquirir esta consola. Si además de esta oferta de juegos añadimos un precio ajustado tanto en cuanto a hardware como en cuanto a software (lejos quedan los rumores que sostenían que la consola saldría a 50 mil pesetas y los juegos a 15 mil), y teniendo en cuenta que otras consolas doblaban en precio de salida a N64, obtendremos no uno, sino por lo menos 64 motivos para soñar durante este mes.

EDITORIAL



UN MES MAS HEMOS TRATADO DE OFRECEROS LA INFORMACION MAS OBJETIVA Y AJUSTADA SOBRE LAS JUGOSAS NOVEDADES QUE ESTE HISTORICO MES OFRECE. ESPERAMOS QUE ESTAS PRIMERAS REVIEWS DE N64 REFLEJEN FIELMENTE SUS CUALIDADES.

EL MISTER



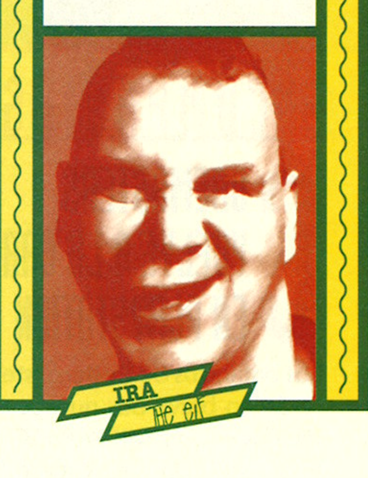
ENVIDIA — The Scope

SOBERBIA — Miss Guapis



LUJURIA — Pocha Turrioz

Transcurridos unos meses de este año recién inagurado, es el momento idóneo para que los miembros de **SUPER JUEGOS** hagan un pequeño acto de contricción y reparen en sus muchos pecados. El resultado de estas primeras «Convivencias» ha sido captado por una nueva cámara fotográfica que muestra a cada persona como realmente es. Estas crudas imágenes van dedicadas a los que siempre pensaron que éramos unos santos. A pesar de estas pruebas gráficas, los **SIETE PECADORES CAPITALES** de la revista siguen negando haber cometido tales faltas. Nosotros no vamos a discutir con tales energúmenos.



IRA — The Elf



vota a los mejores

...ra elegir LOS SUPER-
...den hacerlo por correo.







NOTICIAS

COMPAÑIAS

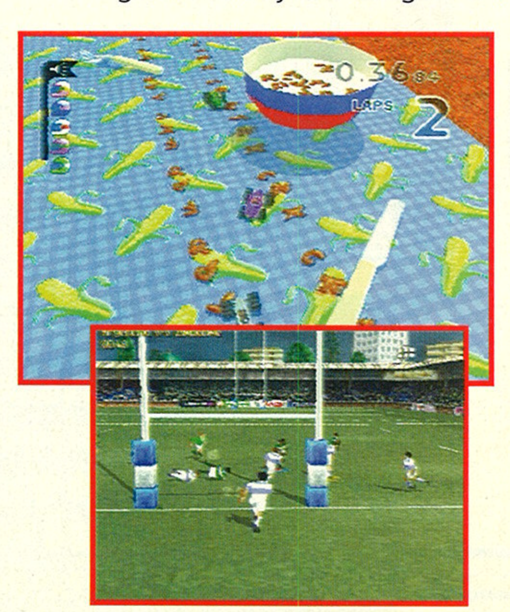
SEGA Y BANDAI SE FUNDEN EN UN SOLO GRUPO

Es, sin duda, una de las grandes sorpresas de este año recién inagurado. A partir del próximo 1 de Octubre estos dos grandes monstruos del entretenimiento fusionarán sus empresas para convertirse en el grupo líder de este sector mundial. **Sega** aportará a la nueva compañía sus avanzadas tecnologías y **Bandai** su experiencia en el *merchandising*, además de sus tecnologías musicales y visuales. La compañía resultante, **Sega Bandai Ltd**, se beneficiará también de los recursos tecnológicos del **Grupo CSK**, al que también pertenece **Sega**, incluyendo las áreas de negocio relacionadas con las comunicaciones, las redes, los satélites, la inteligencia artifical, etc.
Las cifras de ventas de este nuevo coloso del mercado multimedia supera los 600.000 millones de Yens y su negocio abarcará las siguientes áreas: desarrollo, producción, venta y exportaciones de consolas de videojuegos, videojuegos domésticos, *software* de juegos, máquinas de ocio y recreativas, karaokes, telecomunicaciones, ropa, juguetes infantiles, centros de ocio, parques de atracciones, *merchandising*, negocio musical y cinematográfico.





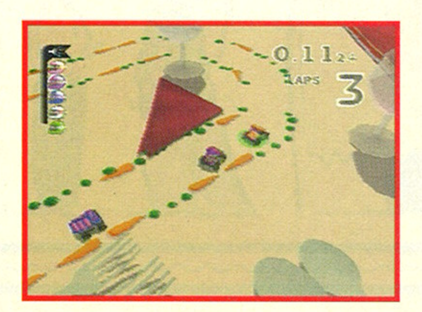
El mundo del videojuego se ha quedado perplejo con esta inesperada fusión entre, Sega y Bandai, dos de las mayores compañías japonesas de entretenimiento. Aunque aún es difícil calcular el alcance de este hecho, estamos seguros que Sega Bandai LTD va a dar mucho que hablar y, sobre todo y lo que es más importante, mucho que jugar. Vosotros seréis, sin duda, los grandes beneficiados.



COMPAÑIAS

CODEMASTERS VUELVE A LA CARGA EN PLAYSTATION

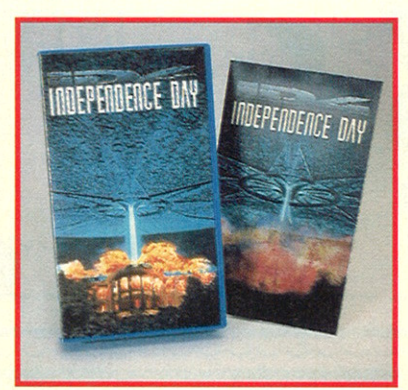
Los británicos de **Codemasters** sacarán en breve dos nuevos títulos de ***PlayStation***: MICROMACHINES V3 y JONAH LOMU RUGBY. El primero, MICRO MACHINES V3, es un viejo conocido de estas páginas cuyo retraso en salir al mercado no tiene otra justificación que el exceso de celo de los programadores en su intención de crear el juego de coches más divertido y simpático de ***PlayStation***. JONAH LOMU RUGBY es un simulador de Rugby.



OCIO

INDEPENDENCE DAY YA ESTA A LA VENTA EN VIDEO

INDEPENDENCE DAY estará disponible en vídeo a partir del 26 de Febrero. La película saldrá al mercado en el mejor sistema de imagen y sonido THX y estará acompañada con una espectacular campaña promocional incluyendo naves espaciales de treinta metros de diámetro, réplicas de la del film y más sorpresas.





Pista 2

CD disponible en tiendas de deporte seleccionadas.

COMPAÑIAS

KONAMI ABRE FUEGO CON TODA SU ARTILLERIA

La compañía nipona **Konami** sorprenderá a todos sus fieles seguidores con algunas novedades de gran interés. Para los amantes de los juegos de acción y de disparo, **Konami** sacará en breve CRYPT KILLER, la conversión del famoso programa de recreativa con el que podréis ejercitar vuestra puntería y reflejos contra las bestias del mal. Para que nada os falte, la compañía nipona también sacará en Marzo a la venta su pistola HYPER BLASTER, un verdadero alarde de diseño y precisión en el disparo, al módico precio de 5.900 pesetas. Además de este título y la pistola, **Konami** traerá a nuestro país POWER RANGERS ZEO FULL TILT BATTLE PINBALL, un *pinball* protagonizado por los populares personajes de la serie; NBA IN THE ZONE 2, la segunda parte de aquel gran juego de baloncesto y RAVEN PROJECT, un *shoot- em-up* futurista con una calidad técnica y gráfica envidiable. **Konami** como siempre dando mucho juego.





En la imagen grande, una impresionante imagen de uno de los cinemas del shoot´em-up de Konami, RAVEN PROJECT. A la derecha y arriba, dos pantallas de la conversión de recreativa CRYPT KILLER, al que también podréis jugar con la nueva pistola de Konami HYPER BLASTER, disponible a partir del próximo mes de Marzo. Por último, abajo a la derecha, dos pantallas del curioso y divertidísimo pinball POWER RANGERS ZEO FULL TILT BATTLE PINBALL. Estas son algunas novedades que la compañía japonesa traerá a España.



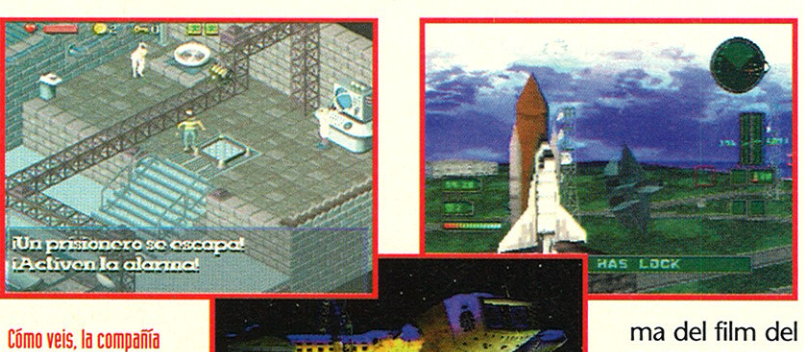


COMPAÑIAS

ELECTRONIC ARTS NOS PREPARA UNA PRIMAVERA IDILICA

La compañía **Electronic Arts** nos acaba de adelantar algunas de sus próximas novedades de cara a los meses primaverales. La oferta será variada, ya que en sus listas se encuentran aventuras como LITTLE BIG ADVENTURE, *shoot´em-up* como INDEPENDENCE DAY o DARKLIGHT CONFLICT y deportivos como FIFA N64. El primero, LITTLE BIG ADVENTURE, es la conversión para ***PlayStation*** y ***Saturn*** de la famosa aventura de **Adeline** que tanto éxito tuvo en ***PC***. En cuanto a los dos siguientes, INDEPENDENCE DAY es un poderoso *shoot´em-up* inspirado en el tema del film del mismo nombre, y DARKLIGHT CONFLICT un juego de naves de ambientación espacial al estilo STAR WARS. Por último, FIFA N64 la esperada versión de la saga futbolística de **EA** para la ***Nintendo 64***.





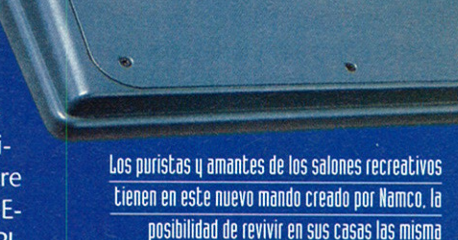
Cómo veis, la compañía Electronic Arts nos ofrecerá una enorme variedad de estilos en sus próximos lanzamientos en España.



PLAYSTATION PLATINUM. LOS CLASICOS A UN PRECIO INCREIBLE



Sony Computer Entertainment acaba de darnos una grata noticia al anunciar que el próximo 7 de Marzo saldrá a la venta una serie especial de juegos para ***PlayStation*** a un precio de 3.990 pesetas. Con el nombre de *PlayStation Platinum*, esta promoción incluirá, inicialmente, seis títulos que ocuparon los primeros puestos del catálogo de esta consola: RIDGE RACER, TEKKEN, BATTLE ARENA TOSHINDEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT y AIR COMBAT. Según previsiones de la compañía, esta colección de juegos se irá ampliando hasta alcanzar los veinticinco o treinta juegos a final de año. Con esta nueva política de precios, **Sony** espera mejorar sus excelentes cifras de ventas conseguidas en **Europa**, tanto en *hardware* (2.200.000 consolas) y *software* (10 millones de juegos, unos cinco por consola). Por último, **Sony** sacará en nuestro país, entre Marzo y Abril, los títulos CARNAGE HEART, TOTAL NBA´97, KING´S FIELD y EPIDEMIC. También estará disponible un nuevo *joystick* de **Namco** con el que recuperaréis la sensación de jugar en una recreativa. Este excelente y robusto mando lo podréis encontrar en la tiendas a partir del mes de Marzo, y su precio, que aún no está confirmado, estará entre las 8.000 y 10.000 pesetas.



Los puristas y amantes de los salones recreativos tienen en este nuevo mando creado por Namco, la posibilidad de revivir en sus casas las misma sensación de control y poder de una coin-op.







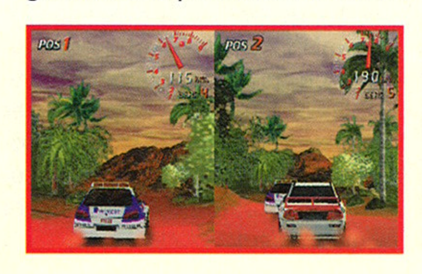


A la derecha podéis ver las carátulas de algunos de los títulos que Sony Computer Entertainment pondrá en las tiendas en breve. Algunos de ellos han sido sonados éxitos en el extranjero.

COMPAÑÍAS

INFOGRAMES SE SACA EL CARNET DE PILOTO CON V-RALLY

La compañía francesa **Infogrames** está dándole los últimos retoques a un sensacional juego de coches para los 32 *bits* de **Sony**. Se llama V-RALLY y, según cuentan sus programadores, posiblemente sea la alternativa del emblemático SEGA RALLY de ***Saturn*** para la consola ***PlayStation***, pero con aspectos potenciados. A una calidad gráfica extraordinaria, V-RALLY añade varias vistas, daños en los coches, accidentes reales, diferentes climatologías y varios momentos del día, más circuitos, puntos de control, efectos sonoros increíbles, locutor en varios idiomas y otros mil detalles por el estilo. Cuenta con un modo para dos jugadores simultáneos (*split screen* vertical y horizontal) y otro para 4 jugadores con *cable link*. Con esto y su diseño de juego casi de recreativa, V-RALLY puede convertirse en la verdadera sensación de este año.



OCIO

Asalto al tren del dinero ya está a la venta en video

Aquellos que disfrutaron con la excelente película de acción ASALTO AL TREN DEL DINERO (o los pocos que aún no la hayan visto), pueden adquirirla ya en vídeo. Protagonizado por los actores **Wesley Snipes** y **Woody Harrelson**, este film es una brillante y emocionante aventura repleta de intensos momentos y llena de espectaculares efectos especiales.

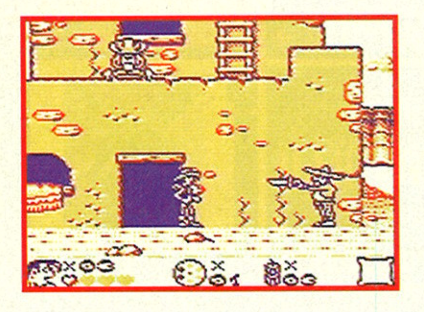


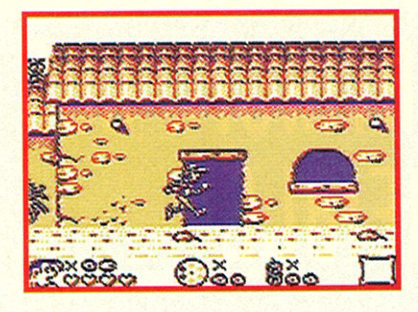
Este vídeo de Columbia Tristar Home Video es una cita absolutamente inexcusable para los amantes del buen cine de acción.

COMPAÑIAS

NINTENDO SE PREPARA PARA EL GRAN ACONTECIMIENTO

A falta de muy pocos días para la presentación de **Nintendo 64** (día 10 de Marzo), **Nintendo España** se encuentra en plena actividad y frenesí preparatorio de tan magno acontecimiento. La nueva consola, como ya informamos en nuestro número anterior, saldrá al mercado español con los juegos SUPER MARIO 64, PILOTWINGS 64 y STARS WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (nombre definitivo). Otra noticia referente a próximos lanzamientos, en este caso para ***Game Boy***, en Mayo ya podréis comprar LUCKY LUKE, un divertido juego





de **Infogrames** para la portátil de **Nintendo.** Cambiando de tema pero sin abandonar el universo **Nintendo**, ya se conocen los ganadores de la promoción JUGADORES DE VERDAD: con el juego TETRIS ATTACK de ***SNES***, **José Manuel Rodríguez Blanco**; con WINTER GOLD, **Antonio Mora Alvarez**; con TETRIS ATTACK de ***Game Boy***, **Héctor Bombín Palomo**; y, por último, con GALAGA, **Oliver Gallego Enríquez**. Para terminar con **Nintendo,** la promoción «Marios» sigue premiando a todos los que mandaron sus puntos de compra. Os recordamos que esta propuesta finaliza el 30 de Abril, por lo tanto no os olvidéis mandar vuestros puntos a **Nintendo España**, S. A.



En esta fotografía, con nuestro compañero Nemesis en primer plano, podéis ver un suculento momento de la competición JUGADORES DE VERDAD. Aunque nuestro bravo redactor se batió el cobre con gran dignidad y no poca pericia, la mala suerte y la pésima labor arbitral (tres penaties se fueron al limbo) impidieron un claro triunfo de ese «As del Pad» llamado Nemesis. La próxima vez seguro que logra un gran éxito.

GRUPO ZETA

ALFONSO S. PALOMARES, NUEVO ASESOR EDITORIAL

Grupo Zeta ha nombrado a **Alfonso S. Palomares** Asesor Editorial para **España** y Director de Relaciones Internacionales. Su labor profesional estará encaminada a potenciar las relaciones con **Latinoamérica** y colaborará, también, en gestiones de ámbito nacional. **Alfonso S. Palomares**, licenciado en Derecho y Periodismo, ha ocupado múltiples cargos de responsabilidad a lo largo de su trayectoria. Fue director de la agencia **Radial Press**, fundador y director de la revista «CIUDADANO», director de «POSIBLE» y fundador de la revista «LEER». También fue miembro del Consejo de Redacción de la revista «INTERVIU» y comentarista de política internacional de «EL PERIODICO DE CATALUNYA» durante seis años. En 1986, pasó a ocupar el cargo de Presidente y Director general de la **Agencia Efe**. Premiado en multitud de ocasiones y reconocido escritor de corte político, **Alfonso S. Palomares** es uno de los personajes más reconocidos en el mundo periodístico. Desde aquí nuestra más sincera enhorabuena.

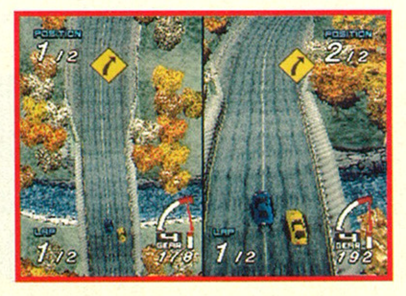
COMPAÑIAS

SPEEDSTER, LA NUEVA SENSACION DE PSYGNOSIS

A la larga lista de títulos para ***PlayStation*** que **Psygnosis** está ultimando para el primer cuarto de este 97, con juegos como LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS, TENKA, ADIDAS POWER SOCCER 97 o SENTIENT, tendréis que añadir a partir de este momento otro gran juego: SPEEDSTER. Se trata de un grandísimo programa de coches al estilo TRASH RALLY de ***Neo Geo***, con una fisonomía innovadora en ***PlayStation*** pero con una gran tradición en otras consolas y en recreativas. Recorridos enormes, gráficos de ensueño, más coches que en Semana Santa con camiones y todo, varias perspectivas con una aérea impagable, modo para dos jugadores simultáneos y un movimiento sencillamente impecable, son algunas de sus señas de identidad. En nuestro próximo número esperamos poder contar con una versión para comentaros todos los detalles de este juego.



La calidad gráfica y la gran jugabilidad de SPEEDSTER le auguran un futuro extraordinario en PlayStation.



NINGÚN MUSEO HA ALBERGADO NUNCA UNA COLECCIÓN ASÍ.



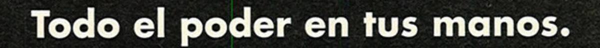




Si has sentido todo el poder de los videojuegos clásicos en Namco Museum Vol.1 y su colección de obras maestras de la historia **(Pac-Man, Galaga, Rally X, Pole Position, ToyPop, New Rally X y Bosconian)**, prepárate ahora a disfrutar con Namco Museum Vol. II, otra recopilación obligatoria para todo aficionado **(Super Pac-Man, Xevious, Mappy, Gaplus, Grobda y Dragon Buster)** y Vol. III, con un modo de pantalla vertical que emula a las recreativas de hace una década **(Galaxian, Dig Dug, Ms. Pac-Man, Pole Position II, Phozon y Tower of Druaga)**. Grandes clásicos con los que sólo caben dos posibilidades: seguir vivo o morir en el intento. Completa tu colección Namco Museum y sigue rompiendo con todo. No querrás perdértelos, ¿verdad?



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**





VUELVEN «LOS BITELS»





Bit Managers se han convertido, por derecho propio, en el máximo exponente del talento creativo nacional y se disponen a conquistar los 32 bits.

Gracias a una carrera plagada de buenos títulos que aunque no han levantado mucho ruido sí que han ido fomentando su prestigio como uno de los grupos de desarrollo con mayor calidad en sus productos finales, **Bit Managers** han conseguido consolidarse como uno de los grupos punteros en cuanto a calidad de sus producciones. La llegada de las nuevas tecnologías no ha pillado desprevenidos a este grupo español afincado en **Santa Coloma de Gramanet**, y a la vez que cumplen sus compromisos con **Infogrames,** su principal mecenas, van haciendo incursiones en las nuevas tecnologías creando y preparando rutinas gráficas y entornos tridimensionales para todo lo que se les puede avecinar.

El fin de semana del día 1 de Febrero fuimos a visitarles a su cuartel general, y además de sustraerles los bollos que tenían escondidos, los relojes y alguna que otra cartera, pudimos contemplar *in situ* cuáles son los trabajos que están preparando, y cuáles son los secretos y sorpresas que están cavilando y que a buen seguro nos soprenderán en meses venideros no muy lejanos.

Como somos buenas personas y les dimos nuestra palabra de no desvelar determinados datos (juramos que el cheque al portador que nos dieron no tiene nada que ver) únicamente os mostramos en este reportaje pantallas de lo que más nos sorprendió, que no es otra cosa que un colosal *engine 3D* para juegos de coches o similares cuya suavidad y perfección en la generación y separación de polígonos, nos dejó realmente alucinados. Sin duda la piedra filosofal de una nueva época de **BM** que estamos seguros que les llevará a la cima.

THE SCOPE



RUBEN GOMEZ
(El sprite de Gárgamel se basó en su finos rasgos y su apolínea figura)
EDAD: 26
CARGO: Dtor. artístico.



JORGE CABEZAS
(Capaz de guardar un ratón de **PC** en la boca con caja y manual incluidos)
EDAD: 23
CARGO: Programador.



SERGIO PALACIOS
(**Palacios**, alias «el tempranillo», es el **Ricky Martin** del **Penedés**)
EDAD: 23
CARGO: Grafista.



MIGUEL A. SOLER
(Especialista en manga. No hay nadie que mangue como él)
EDAD: 21
CARGO: Grafista.



FCO. JAVIER GARCIA
(Asesor de imagen de **El Dioni**, es conocido como «el Mochuelo»)
EDAD: 22
CARGO: Grafista.



MANUEL RUIZ
(Alter ego de **Camilo Sesto**, un balonazo parietal le dejó con está expresión)
EDAD: 25
CARGO: Grafista.



RICARDO FERNANDEZ
(Barbero de **Pablo Abraira** y sobrino carnal de **Jordi Pujol** y **Núñez**)
EDAD: 25
CARGO: Programador.



entreBITsta

SUPER JUEGOS: *¿Ha supuesto un cambio muy grande la forma de trabajar para **Game Boy** y para PSX?*

BIT MANAGERS: Sí, la concepción de los juegos y su programación es totalmente distinta. En ***Game Boy*** todo se basa en piezas de 8x8 *píxels* y *sprites* móviles. En ***PlayStation***, cualquier cosa que veamos es un polígono, no tiene una posición fija en la pantalla, sino que ocupa un lugar en un mundo tridimensional e interacciona con todo lo que le rodea. De ordenar 40 *sprites* por orden de altura, pasamos a ordenar unos 350.000 polígonos por segundo por su posición en X, Y y Z. De un límite de 256 piezas de 8x8 *píxels*, hemos pasado a un mega de memoria que nos permite introducir hasta 100.000 polígonos. De usar un programa para poner un *pixel* de 4 posibles colores, hemos debido pasar a un complejo editor de texturas renderizando en tiempo real. El concepto de los juegos también cambia radicalmente. Sin dejar nunca de lado la jugabilidad, que es la clave del éxito de todos nuestros juegos, ahora los efectos visuales adquieren aún más importancia y la espectacularidad es uno de los ingredientes indispensables.

*SJ: ¿Y que veremos en nuestras **PlayStation** cuando vuestro proyecto esté acabado?*

BM: Ahora tenemos hecho todo el *engine* necesario para un juego de coches. Hemos diseñado algunos circuitos, para saber con que problemas nos vamos a encontrar cuando sepamos qué juego haremos definitivamente, y para perfeccionar todo el manejo del coche. Hemos intentado buscar el máximo realismo, basándonos en modelos físicos. Por ejemplo, sistemas activos de correlaciones, dinámica aplicada y sistemas afines, para lo cual ha sido inestimable la colaboración de ingenieros del departamento de ciencias aeroespaciales de la Universidad de **Colorado**, a través de **Internet**. Nuestro control incluye derrapes, suspensión, colisiones teniendo en cuenta la masa de los coches, saltos con gravedad, control independiente a las 4 ruedas, adaptación compensada a la superficie del terreno, posibilidad de cambios de niveles ilimitados en el circuito, y muchas más en las que estamos trabajando. En resumen... «¡la reeche!». Además, hemos trabajado mucho en la inteligencia artificial de los coches de los malos. Cada piloto virtual tiene su propio estilo de conducción, y decide el mejor movimiento para superarnos en base a varios factores distintos.

*SJ: Pese a ser vuestro primer proyecto para **PlayStation**, ¿vais a sorprendernos con alguna novedad técnica, como solíais hacer en **Game Boy**?*

BM: Sí, hemos trabajado mucho tiempo con las librerías que proporciona **Sony**, pero finalmente decidimos reescribir todo el código y hacer nuestras propias librerías, optimizadas según nuestras necesidades y aprovechando aún más las posibilidades del R3000. También hemos incluido distintos modelos para cada coche, dependiendo de la distancia a la que se encuentren, lo cual, pese a tener un costo en memoria, supone una mayor cantidad de polígonos disponibles en pantalla para crear escenas más complejas y tener más coches simultáneamente.

SJ: Todo esto es a corto plazo, y a más largo plazo, ¿qué proyectos tenéis?

BM: Queremos concentrarnos principalmente en ***PlayStation***. Hemos hecho una gran inversión para poder trabajar rápido y bien con esta consola, y estamos en disposición de afrontar cualquier proyecto para esta máquina. No dejaremos de lado ***Game Boy***, pues el mercado de las portátiles es aún muy importante y llevamos mucho tiempo trabajando con ella, con lo cual podemos ofrecer a las compañías un trabajo muy rápido y profesional.







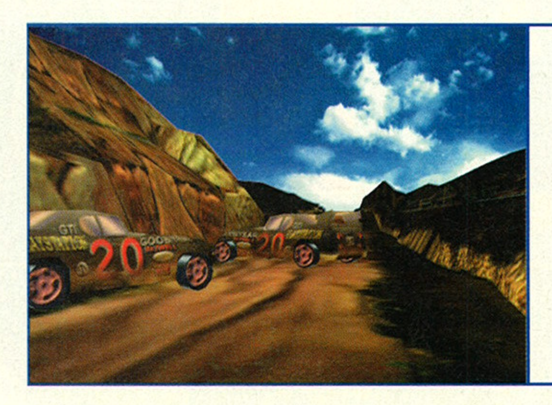
Además de habernos regalado un jamón estas Navidades, que esperamos se convierta en un surtido de fuet y butifarra después de este reportaje, Bit Managers han logrado, paso a paso y con escasos recursos económicos, ir avanzando en cuanto a objetivos de programación. Ahora preparan el asalto a los 32 bits. Esperemos que cuando naden entre millones y rubias despampanantes se acuerden de nosotros.



ALBERTO GONZALEZ
(Experto en tocar la flauta de pan, el arpa arcoiris y dormir abuelitas)
EDAD: 24
CARGO: Músico y grafista.



ISIDRO GILABERT
(La programación de **Tele 5** es obra suya)
EDAD: 26
CARGO: Jefe de Programación.



ENGINE 3D

Las pantallas que acompañan este reportaje no transmiten, ni por asomo, la extraordinaria calidad de movimientos que han logrado estos chicos elaborando su propias rutinas y librerías gráficas. De hecho, tanto el diseño de los circuitos como de los coches han sido elaborados únicamente para que los programadores puedan trabajar y optimizar el engine.

LA UNION HACE LA FUERZA



Con el motivo de la presentación de **PORSCHE CHALLENGE**, **Sony Computer Entertainment Europe** tuvo la genial idea de invitarnos a visitar las gigantescas instalaciones de la prestigiosa firma en **Stuttgart** y conocer más de cerca el impresionante **Porsche Boxter**. Tres éramos los representantes españoles que tuvimos el honor de ser invitados a tan magno y apetecible evento, **Pablo Crespo** (Mail Soft), **Sergio Arteaga** (PlayStation Official Magazine) y **Marcos García** de **SUPER JUEGOS**. Sin olvidarnos por supuesto de la excelente compañía de **Alicia Sanz** (Relaciones Públicas de **SCE**) y **José Carlos García** (Jefe de Ventas de **SCE**). Varias personalidades de **SCEE**, comandadas por **Pascal Jarry**, nos mostraron una versión muy avanzada del juego. Más tarde tuvimos la oportunidad de comprobar la grandísima calidad técnica y lúdica de **PORSCHE CHALLENGE** y disfrutar en primicia del modo para dos jugadores simultáneos. Al día siguiente fuimos conducidos a las fábricas de **Porsche**, donde alucinamos con las espectaculares cadenas de montaje y también visitamos el museo y el circuito de pruebas de la propia **Porsche** (incluido en el juego) y los infranqueables centros de investigación y desarrollo de **Weissach**. Una inolvidable experiencia vivida gracias a **SCEE** y **Porsche**.

PRESENTACION EN EL HOTEL INTERCONTINENTAL

SCEE nos presentó en primicia una versión muy avanzada de **PORSCHE CHALLENGE**. El manager del equipo de desarrollo interno, **Pascal Jarry**, se encargó de la parte técnica.





Pablo Crespo (Mail Soft) y Jose Carlos García (Jefe de ventas de Sony Computer Entertainment), experimentan las bondades lúdicas de la modalidad para dos jugadores simultáneos de PORSCHE CHALLENGE.

Pascal Jarry nos contó con todo detalle las características más importantes de PORSCHE CHALLENGE, e incluso nos animó a descubrir algún posible «bug» de la versión beta.





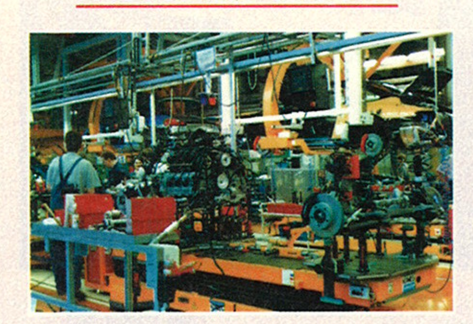




PRESENTACION PORSCHE CHALLENGE



FACTORIA PORSCHE





WEISSACH

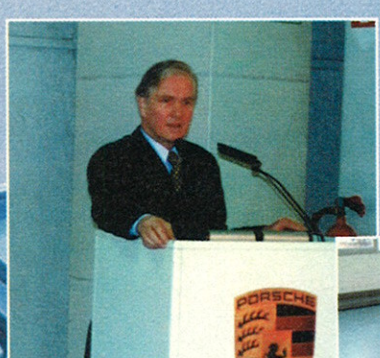


PRESENTACION DEL PORSCHE BOXTER

El segundo día en **Stuttgart** estuvo protagonizado por una interesante visita a la factoría de la mítica compañía germana. Tras un discurso del Director de Relaciones Públicas de **Porsche**, **Anton Hunger**, fuimos trasladados a las cadenas de montaje y al museo.



Que un español pise la luna, que los pantalones de The Punisher sean la última moda o que Robson acabe la liga, son futuribles más probables que el poder ver de nuevo a The Elf subido a un Porsche Boxter.





A la izquierda Anton Hunger en un momento del discurso. Arriba, deportivo impresionante, chica guapa y conductor... ejem. Abajo a la derecha, Pablo Crespo y José Carlos García sustrayendo el «loro» del coche en un momento de despiste.



EL MUSEO PORSCHE















Una nueva versión del juego, aún en desarrollo, ha llegado a nuestras manos en estos últimos días. Con él en nuestro poder, y a falta de pequeños detalles y correcciones (hay algunos *bugs* todavía por subsanar), podemos asegurar que todas las expectativas que habíamos levantado en torno a él, se están cumpliendo al milímetro. Ya el mes pasado os mostrábamos imágenes del circuito de **Stuttgart**, pero hoy tenéis la posibilidad de degustar las exquisiteces de trayectos como los de **USA** y **Japón**, o la suprema belleza de Alpine. En ellos encontraremos, además de una realización gráfica sin igual, innovadoras ideas como los trayectos secretos, que son pequeños atajos que podremos tomar en momentos muy puntuales de la carrera. Y ya que hablamos de los circuitos, decir que éstos cuentan con una longitud extraordinaria, aunque en un principio sólo accederemos a versiones «cortas» de los mis-



ALPINE

Este circuito, junto con el de Stuttgart, es posiblemente el más elaborado de todo el juego.

PORSCHE CHALLENGE

PlayStation



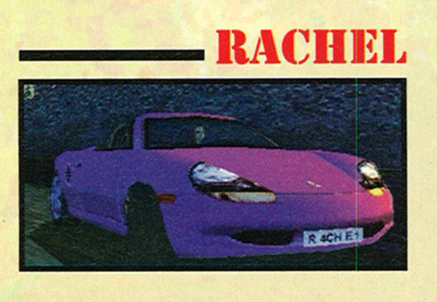
PERSONAJES

MARCO

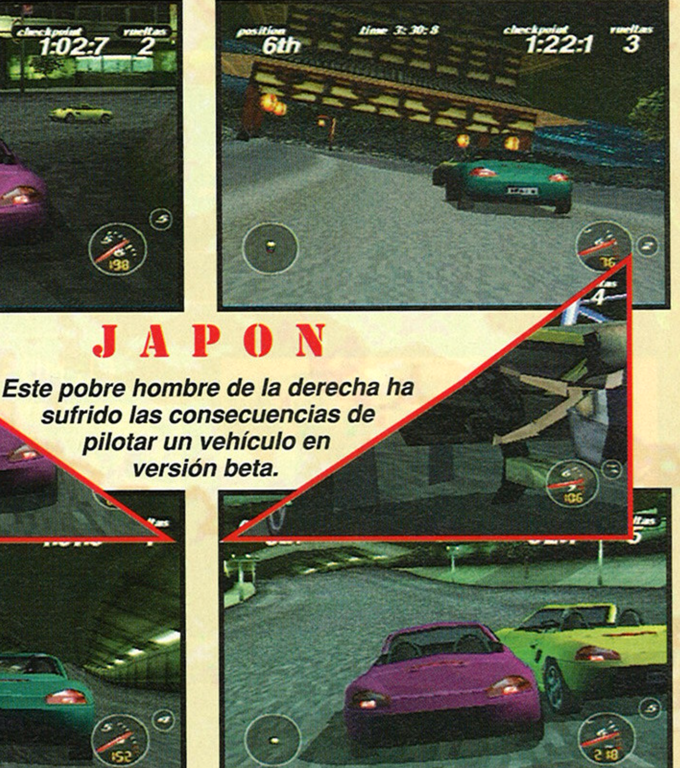


BEATS

RACHEL





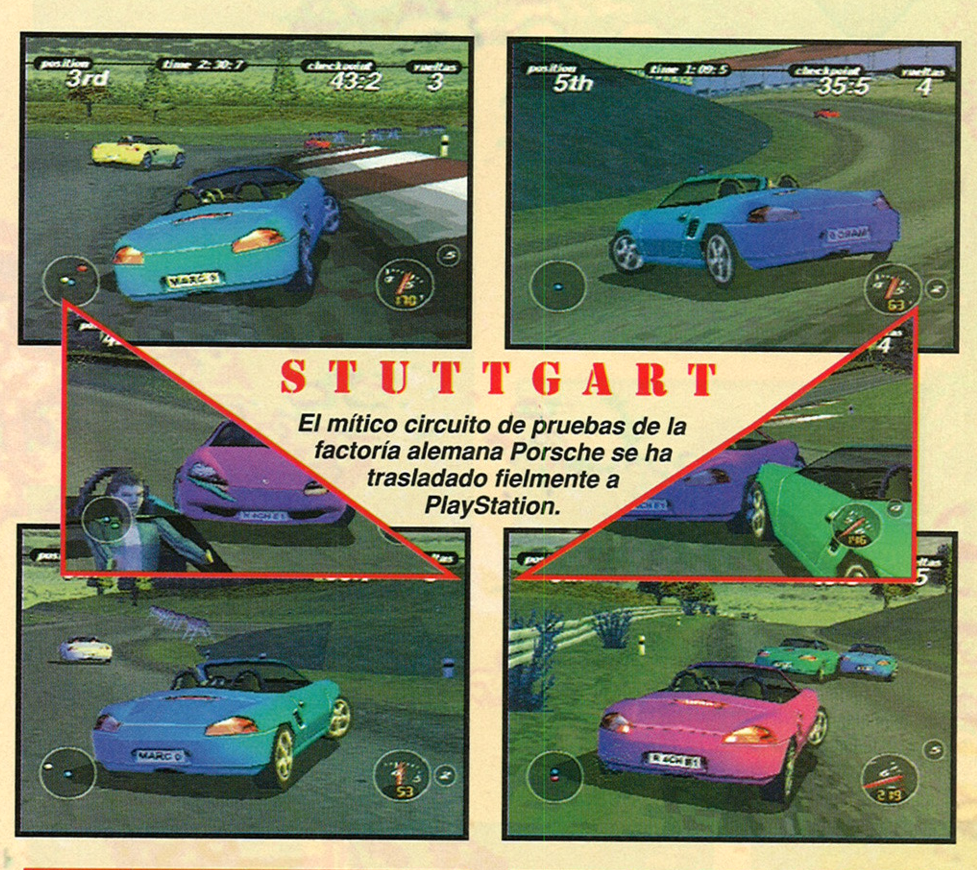


JAPON

Este pobre hombre de la derecha ha sufrido las consecuencias de pilotar un vehículo en versión beta.



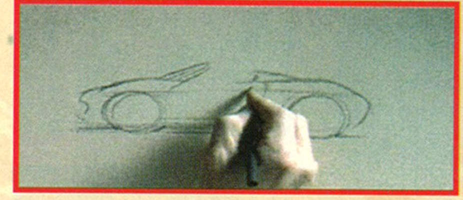
mos. Después, según los vayamos completando, se activarán los tramos largos hasta llegar al modo interactivo en que se alternarán unos y otros (y algún tramo más). De cualquier modo, no acabará aquí todo, ya que la gente de **SCEE** nos ha preparado modos de juego adicionales como el *Mirror mode*, en el que nos enfrentaremos a versiones «invertidas» de los circuitos. Ahora bien, ¿Qué hace que **PORSCHE CHALLENGE** sea tan sumamente realista? Bueno, existen



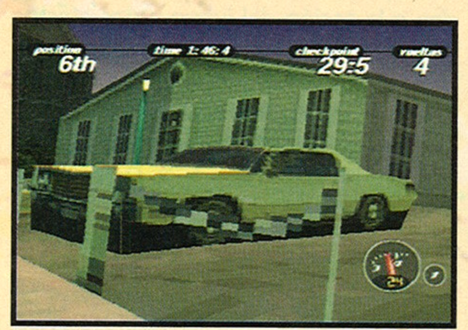
STUTTGART

El mítico circuito de pruebas de la factoría alemana Porsche se ha trasladado fielmente a PlayStation.













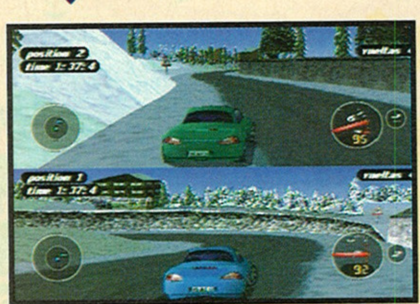
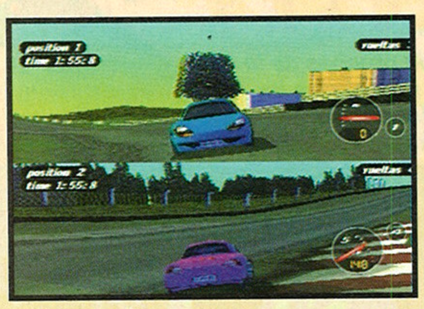
U.S.A.

El mayor número de atajos y tramos secretos del juego se darán cita en este espectacular circuito de USA.

varias razones, pero la principal radica en la increíble iluminación que se le ha aplicado a todos los escenarios y vehículos, y que en cierto modo recuerda a las escenas exteriores del film TOY STORY (algo increíble, por si alguien no lo ha visto nunca). Además se han utilizado sombreados *gouraud* sobre el *Boxster* que controlamos, al que además también se le han aplicado todo tipo de factores dinámicos, con lo que los giros, las frenadas y las colisiones resultan mucho más reales que en cualquier otro juego de conducción. En pos de la jugabilidad, los programadores de **SCEE** han incluido as-



2 JUGADORES

El modo de dos jugadores promete ser de lo más divertido que hemos podido jugar en una PlayStation. El modo catch-up es el culpable.

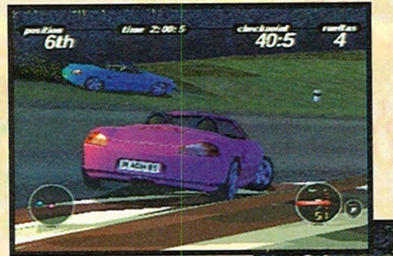



La increíble calidad gráfica del juego permite reflejar con todo detalle la suprema belleza de este vehículo.







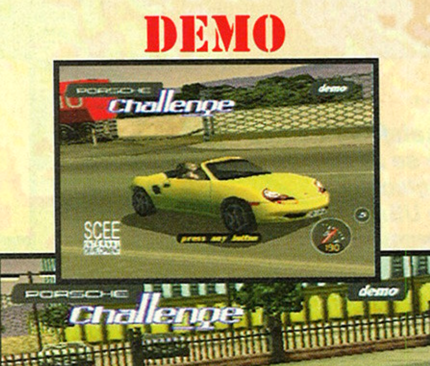


pectos como la opción *catch-up* en el modo de dos jugadores, que permite aumentar la potencia del vehículo perseguidor, consiguiendo carreras mucho más igualadas y divertidas.

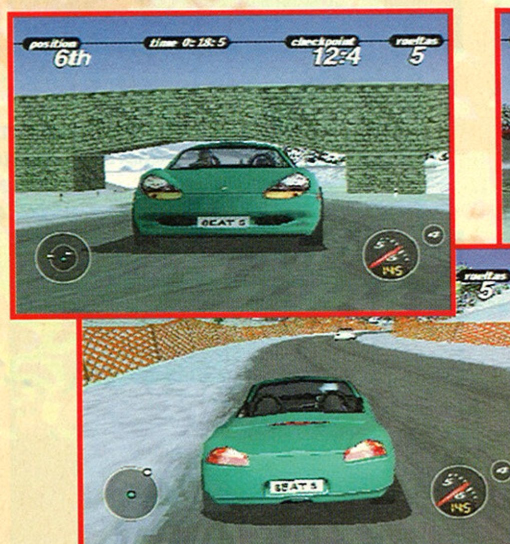
En la versión final habrá siete personajes diferentes (con sus versiones de *Boxster* correspondientes), músicas que responden a la acción del juego, unos efectos de sonido increíbles y la promesa de sus programadores de incluir en el juego decenas de trucos. Me da la impresión de que, en breve, este será uno de los juegos fijos en la sección de **R. Dreamer**, y sino, al tiempo.

J. C. MAYERICK

DEMO







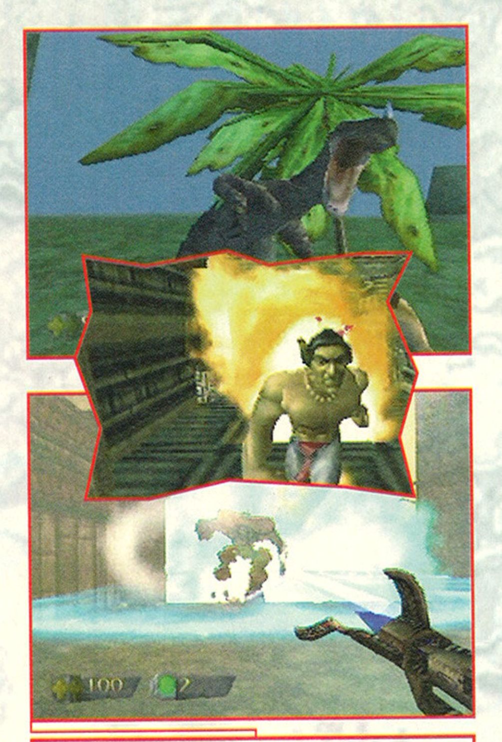

VISTAS

Aunque en versiones beta anteriores a ésta existían varias vistas más, parece ser que finalmente serán sólo tres las que se incluyan en la versión final.









Aunque ya os ofrecimos en el número pasado una especie de *preview* de este gran juego, dentro del «Especial ***Nintendo 64***», los importantes cambios que se han realizado en las últimas semanas hacen oportuno otro vistazo a este título de **Acclaim**. Las principales novedades afectan sobre todo al mapeado de sus ocho fases y a la incorporación de nuevos enemigos, incluidos los esperados Jefes finales, hasta ahora completamente desconocidos. Los escenarios, que a primera vista podrían parecer un tanto escasos, son tan súmamente gigantescos y con tal cantidad de secretos que superan, de lejos, todo lo conocido hasta ahora en *sho-*

Los efectos de luz, de agua y de niebla de TUROK son auténticamente sensacionales. Explosiones como la de esta pantalla son sólo una pequeña muestra del amplísimo abanico de luces y colores de este juego. El espectáculo Nintendo 64 está servido.

TUROK



ARMAS



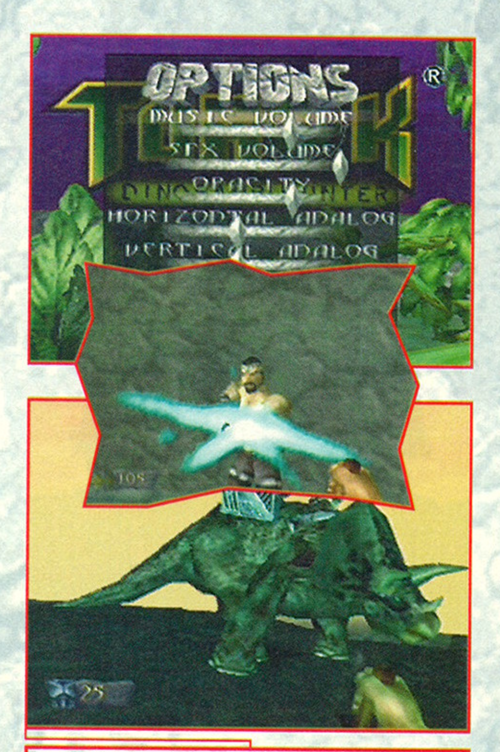
Para afrontar con algunas garantías este largo y complejo camino, tendréis que encontrar todo este potente arsenal armamentístico.



Cada uno de los ocho escenarios que conforman TUROK esconde una cantidad enorme de caminos secretos y escondrijos donde abastecerse de armas, ítems y municiones varias. En este, un largo pasillo, encontraréis todas las armas potentes al máximo de su carga.



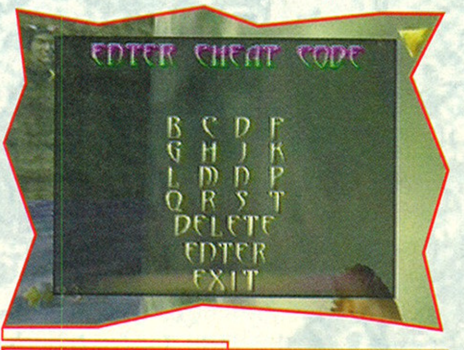
ot'em-up con perspectiva subjetiva. Además de una acción casi constante, cada uno de estos niveles cuenta con elementos de habilidad que nos obligarán a correr, saltar, nadar o trepar y que requieren un gran dominio del personaje. Esta es la razón por la que **TUROK** es algo más que un clónico del mítico DOOM, aunque, por suerte para los aficionados, sí se puede hablar de una calidad y una variedad similar entre los enemigos de ambos programas. Guerreros de civilizaciones antiguas, raptors, alienígenas, robots, guerrilleros, plantas carnívoras, triceratops, demonios y otras curiosas formas de vida se encargarán de hacernos la vida imposible hasta el fatal encuentro con



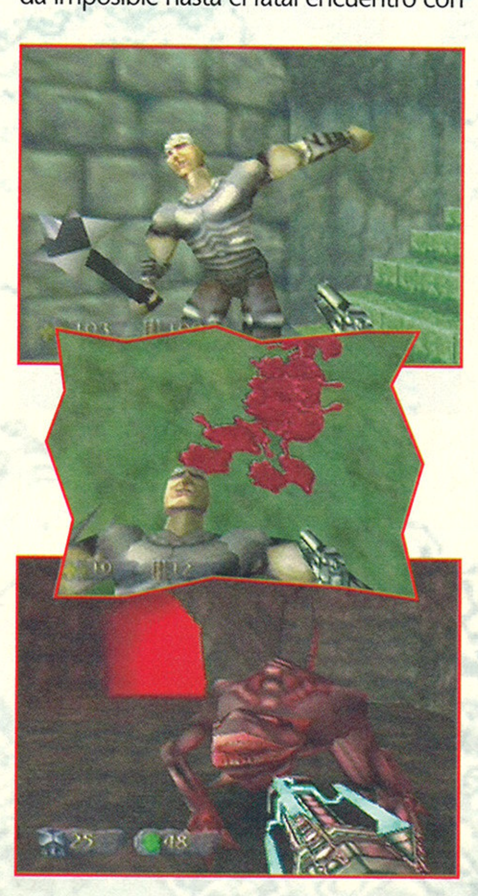
Algunos de nuestros enemigos son unas verdaderas bestias pardas. El bichejo de la imagen, por ejemplo, es sólo la montura de un experto en misiles y en agujerearnos el traje de faena. Para acabar con el idilio entre ambos deberemos disparar como posesos.



CHEAT

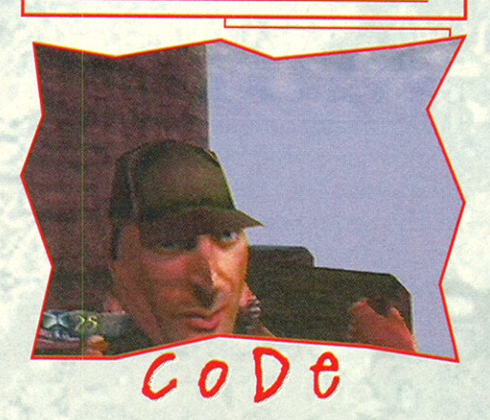


Otra de las muchas curiosidades de TUROK son sus abundantes y curiosos Cheat Codes. Además de los típicos de armas e invulnerabilidad, podréis divertiros con uno en plan discoteca en el que los enemigos bailan, o con otro que les aumenta la cabeza aparatosamente.



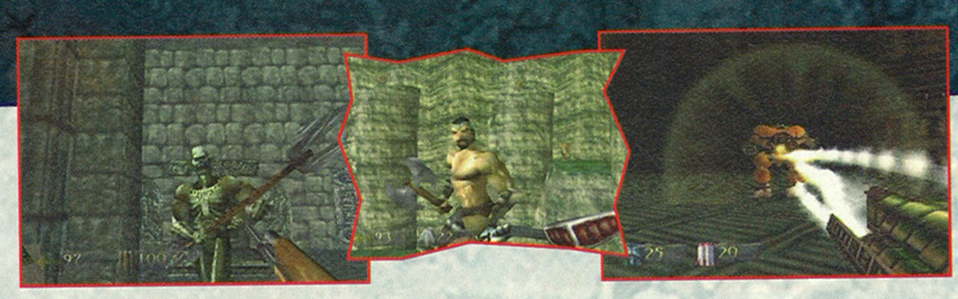


TUROK tiene de todo lo que se podía esperar en un buen shoot'em-up con perspectiva subjetiva: Enemigos de todas las formas y colores, calidad gráfica a raudales, excelentes movimientos, mapeados mastodónticos, acción constante y «Ketchup» como para nadar.



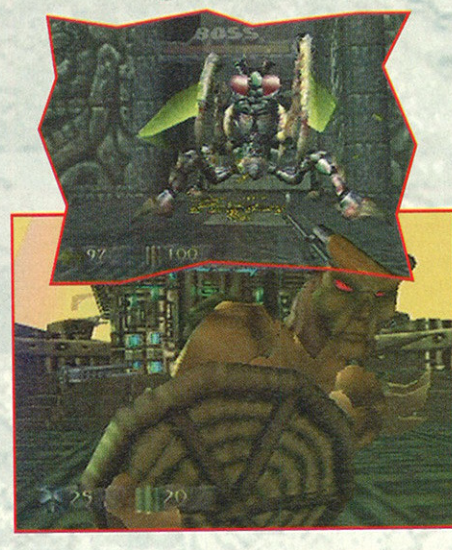
CODE







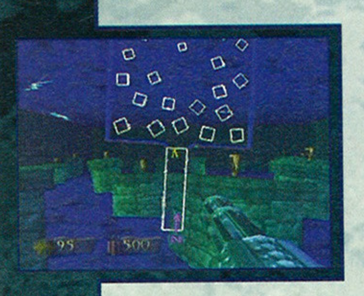
JEFES FINALES

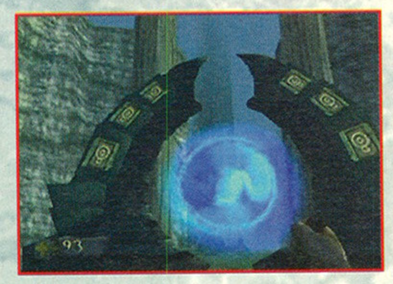






De momento sólo conocemos a tres, la Mantis, el Tiranosaurio y el Brujo, pero es posible que la versión final guarde aún alguna pequeña sorpresa. De los que hay, se puede decir de todo menos que son unos amigos. Tu vida para ellos será como un juguete divertido pero breve.









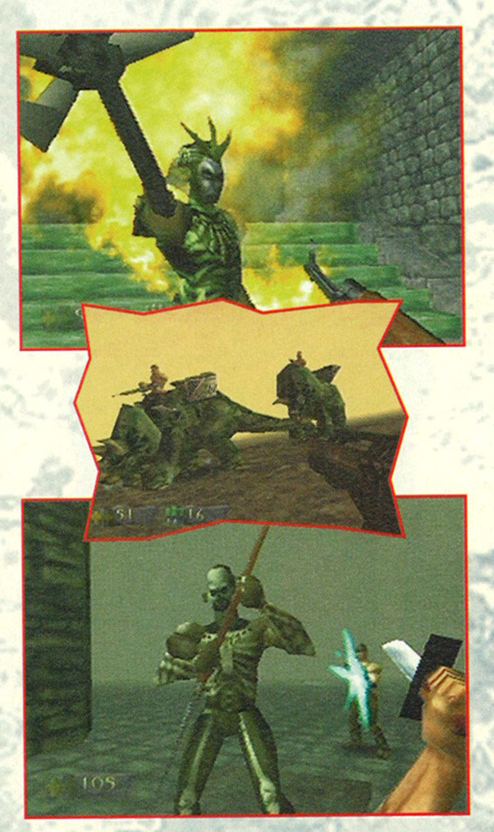
los temidos jefes finales. Aunque de momento sólo conocemos a una pequeña parte de los *final bosses*, la Mantis religiosa gigante, un Tiranosaurio y el Gran Brujo, os podemos asegurar que su espectacularidad y poderío os mantendrán muy entretenidos y con muchas posibilidades de caer totalmente destruidos.

Otra cosa especialmente destacable de **TUROK** es la gran cantidad de *Cheat Codes* o «truqueznos». Van desde la clásica invulnerabilidad y completa armamentación hasta la curiosísima variante «Disco» en la que el escenario se ilumina con las luces de discoteca y los personajes bailan. No menos curiosa y divertida resulta el truco que convierte a los personajes en cabezones, pero de eso ya tendremos mucho tiempo de hablar.

Estas y otras muchas cosas aún por descubrir las encontraréis en nuestro próximo número en una completa *review* de este poderoso cartucho de **Acclaim** para ***Nintendo 64***.

DE LUCAR



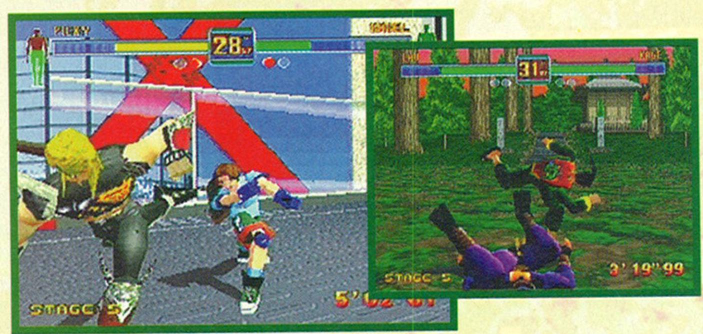




TEAM BATTLE

Sega ha incluido también un modo Team Battle prácticamente igual al de Tekken 2. Cuando estés cansado de jugar con un solo personaje, éste es el modo ideal.

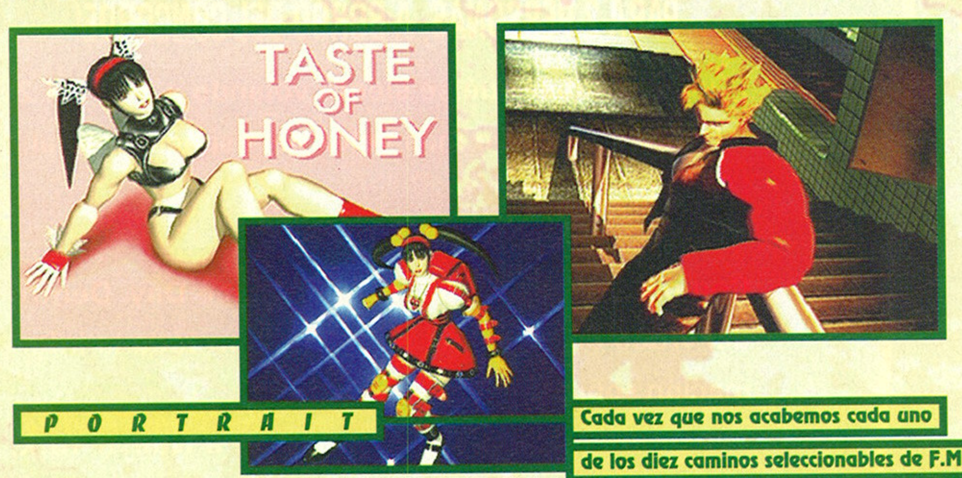
Sega, al igual que hizo **Capcom** hace unos meses con su recreativa X-MEN VS STREET FIGHTER, ha unido dos de sus mejores arcades de lucha en el que posiblemente sea el mejor juego de la temporada para ***Saturn***. Los dos juegos a los que me estoy refiriendo son nada más y nada menos que VIRTUA FIGHTER 2 y FIGHTING VIPERS, los cuales, si ya poseían cada uno cientos de golpes y movimientos especiales, en este utópico *mix* han aumentado más si cabe el número de éstos, incluyendo hasta el movimiento *escape* para desplazarse hacia un lado o a otro del contrario dotando al juego de una mayor sensacion de tridimensionalidad, y convirtiéndolo en una verdadera joya para los amantes del *3D Fighting*. Ahí no acaban las sorpresas, ya que los luchadores de VF, aun teniendo los gráficos de su segunda parte, tienen la práctica totalidad de sus movimientos calcados del sorprendente VIRTUA FIGHTER 3. **Sega** nos prepara para lo que puede llegar a convertirse en una increíble conversión para ***Saturn*** del primer juego basado en la innovadora placa ***Model 3***. El juego cuenta con multitud de opciones y modos de juego: jugar con escenarios enjaulados o ilimitados, el *hyper mode* de FIGHTING VIPERS, modo *training*, modo *survival*, un montón de opciones ocultas, etc. Pero entre ellas, la más imprescindible sirve para intercambiar el modo de





FIGHTERS MEGAMIX





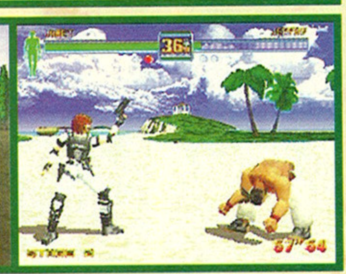
PORTRAIT

Cada vez que nos acabemos cada uno de los diez caminos seleccionables de F.M., tendremos la posibilidad de acceder a un menú especial que nos permitirá ver todas y cada una de las imágenes del final sin tener que volver a hacernos el juego.













SURVIVAL

Podremos elegir entre tres tipos: 3, 5 o 7 minutos. Nuestra habilidad decidirá en cuál de las tres conseguiremos más victorias.



Curiosamente parecida a la de TEKKEN 2 de PSX, la calidad de la intro con respecto a cualquier otra que hayamos visto antes en Saturn es increíble. Observaremos como Bahn y Akira mantienen una lucha similar a la de «Mayeriz y Dremayer», pero sin botellas de por medio.

juego entre FV y VF. De esta manera en el modo *Virtua* no podremos realizar los *guard reversal*, los bestiales *air juggles* (rematar en el aire) con los que contaba FV, o la posibilidad de caer de pie cuando somos abatidos. Así pues, el juego se transforma en una colosal mezcla de jugabilidad y adicción entre FV y VF2 (o 3, según se mire) ya que, por suerte, **Sega** lo ha programado de tal manera que es lo mejor de cada uno de ellos lo que aparece en **FIGHTERS MEGAMIX**. Esperemos que realmente sea Abril el mes elegido para poner a la venta uno de los mejores juegos de la historia de *Saturn*.

DOC

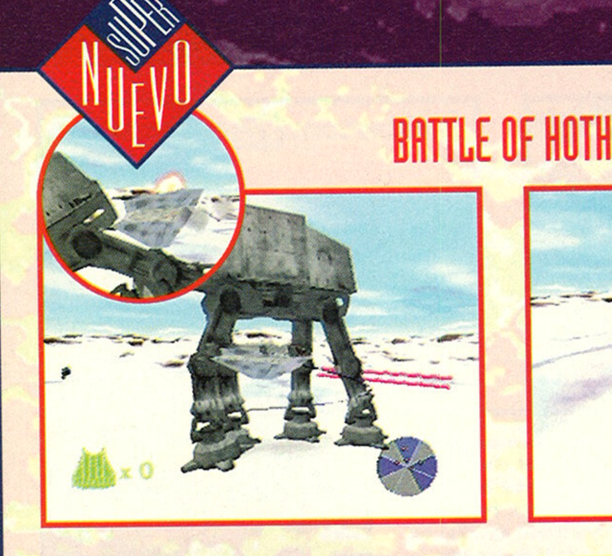


TRAINING

Prácticamente idéntico al de FIGHTING VIPERS, nos permitirá aprender todos los movimientos del juego y a su vez, al completarlo, accederemos a nuevos menús secretos.

SUPER NUEVO

BATTLE OF HOTH





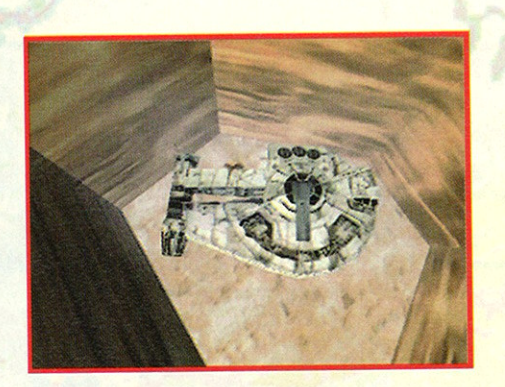


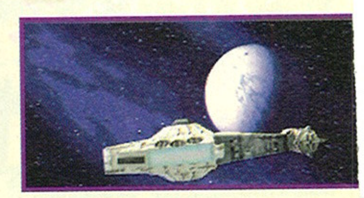


ESCAPE FROM ECHO BASE

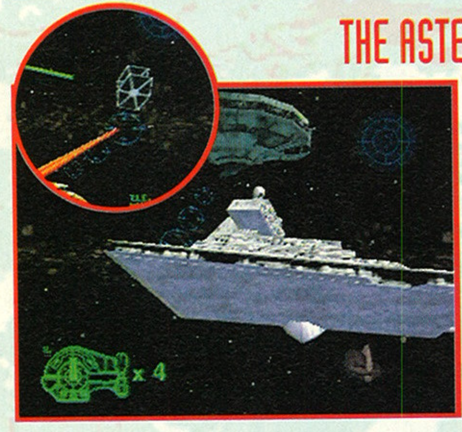
SHADOWS OF THE EMPIRE

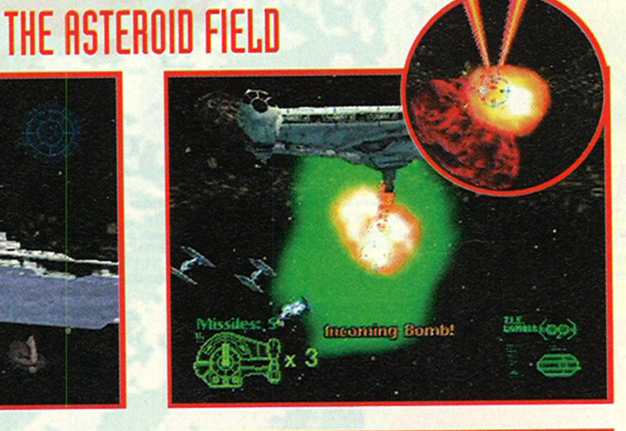
Si hay una saga que haya reportado beneficios a su creador y que haya servido como argumento para decenas de juegos en todas las plataformas posibles, esa es, sin duda, la saga de las GALAXIAS. Y es que ha llovido mucho desde aquella primera versión de STAR WARS para ***Atari 2600*** que se hizo a finales de los 70. Desde entonces, ***Colecovision, Spectrum, Commodore, NES, Game Boy, Game Gear*** y de una forma muy especial ***SNES,*** han disfrutado de las aventuras de Luke y compañía. De todas formas, ha sido con la llegada de las técnicas 3D cuando por





THE ASTEROID FIELD







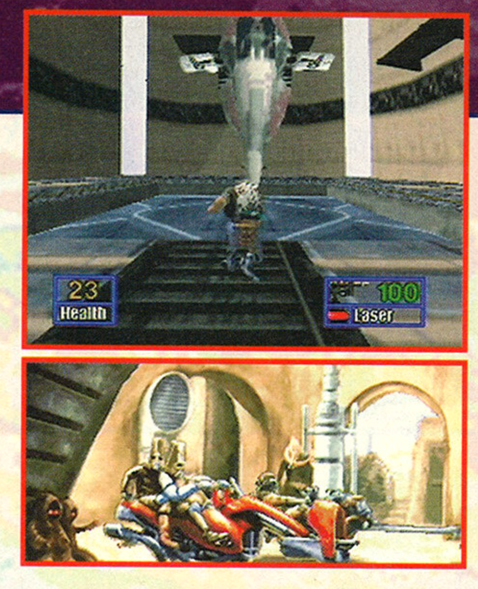
fin hemos podido revivir con el máximo realismo las localizaciones originales de la trilogía. Se empezó con el clásico DARK FORCES (que próximamente aparecerá para ***PlayStation***), continúa con este **SHADOWS OF THE EMPIRE** y terminará con el que promete ser uno de los mejores juegos de todos los tiempos, JEDI KNIGHT, de cuya posible conversión para ***PlayStation*** o ***Nintendo 64*** todavía no se sabe nada. Por supuesto, resulta irrisorio comparar los pobres gráficos de las primeras versiones con lo que hoy os traemos a estas páginas, un auténtico re-

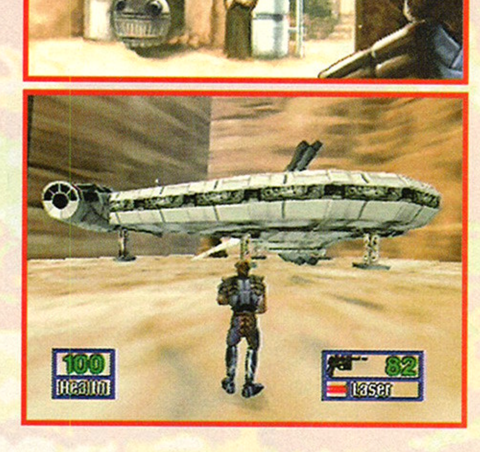


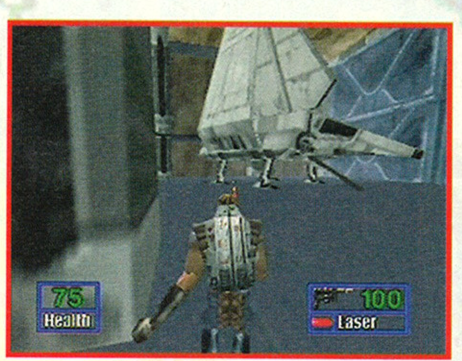


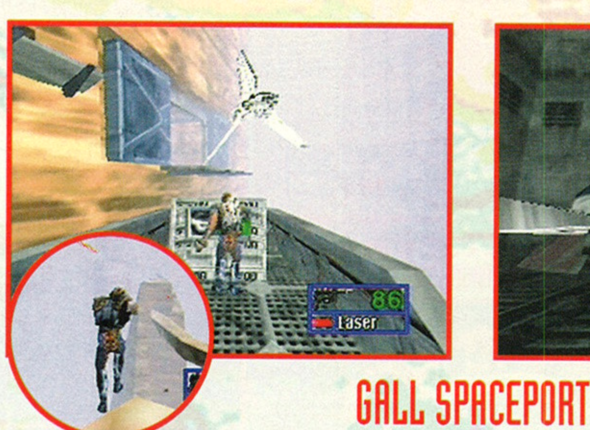
ORD MANTELL JUNKYARD

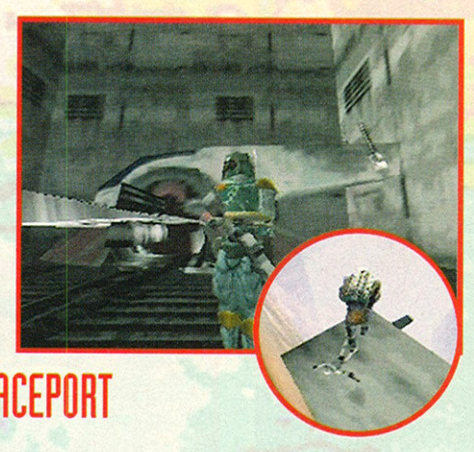












GALL SPACEPORT

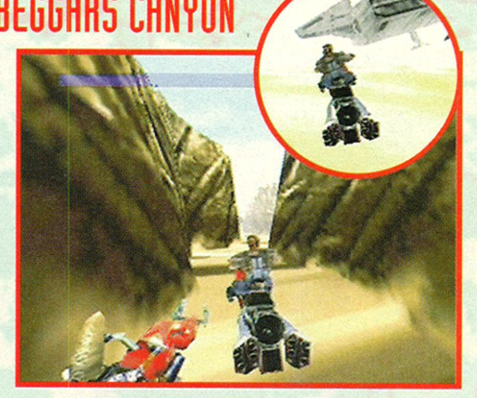




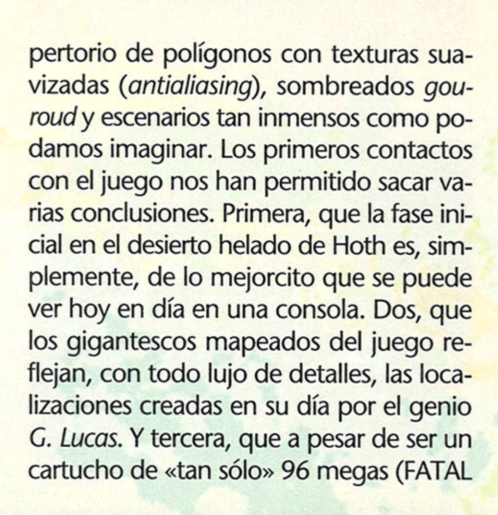








MOS EISLEY AND BEGGARS CANYON



pertorio de polígonos con texturas suavizadas (*antialiasing*), sombreados *gouroud* y escenarios tan inmensos como podamos imaginar. Los primeros contactos con el juego nos han permitido sacar varias conclusiones. Primera, que la fase inicial en el desierto helado de Hoth es, simplemente, de lo mejorcito que se puede ver hoy en día en una consola. Dos, que los gigantescos mapeados del juego reflejan, con todo lujo de detalles, las localizaciones creadas en su día por el genio *G. Lucas*. Y tercera, que a pesar de ser un cartucho de «tan sólo» 96 megas (FATAL





IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA





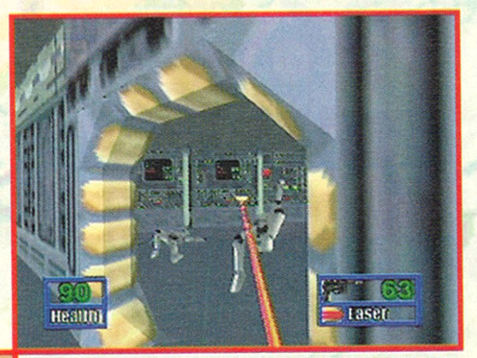








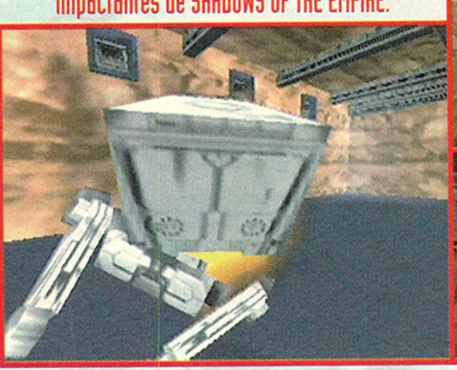
Estas seis capturas que os mostramos aquí son sólo un pequeño ejemplo de la calidad gráfica de este juego. Os aseguramos que encontraréis un montón de cosas que os dejarán con la boca abierta.



Abajo, un At-ST Walker en una de las fases más impactantes de SHADOWS OF THE EMPIRE.



En el desierto helado de Hoth viviremos una de las fases más impresionantes de la historia.

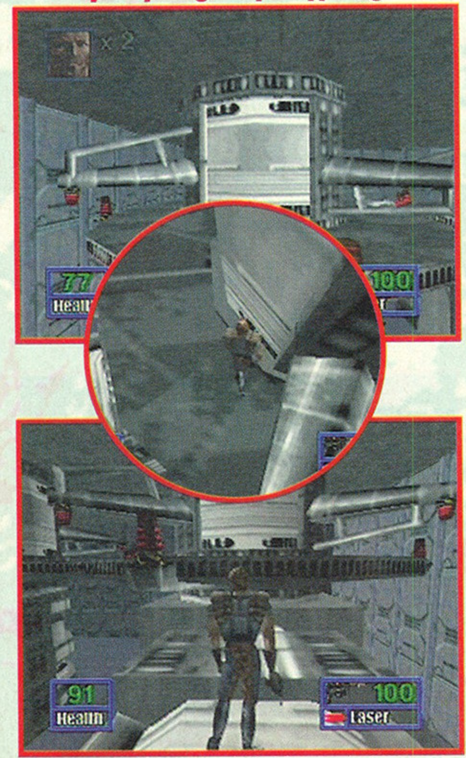








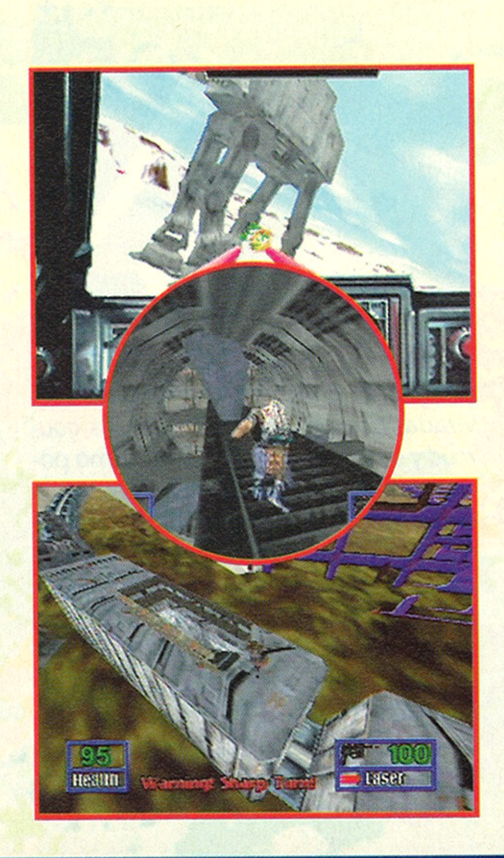




FURY 3 para *Neo Geo* sobrepasaba con creces las 300 megas de cartucho), la gente de **Lucas Arts** ha introducido magníficas digitalizaciones de las músicas creadas por **John Williams**, e incluso alguna más compuesta por un tal **Joel McNeely** para la banda sonora del libro **SHADOWS OF THE EMPIRE.**

Al final serán diez las fases que compongan **SHADOWS OF THE EMPIRE**, reviviendo en cada una de ellas situaciones y sistemas de juego completamente diferentes, desde las batallas con los *AT-AT Walkers* en el desierto helado de Hoth, hasta las fases en primera persona en el interior de las bases imperiales, pasando, cómo no, por el omnipresente campo de asteroides y alguna que otra un poquillo más original y extravagante como Mos Eisley and Beggar's Canyon. Por suerte, **SHADOWS OF THE EMPIRE** llegará junto a la propia *Nintendo 64*, así que, ¡a esperar unos días y a disfrutar con un juego que hará historia!

J. C. MAYERICK

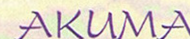


pensarás
siempre
en
lo
mismo

SUPER NUEVO









ILLUSTRATIONS



INTERMISSION



SUPER PUZZLE FIGHTER II X













Contra todo pronóstico, **Virgin Interactive** va a distribuir en **Europa** las versiones *PSX* y *Saturn* de **SUPER PUZZLE FIGHTER II X**, aunque eso sí, sustituyendo la *X* por la coletilla *Turbo*. Una gran noticia para todos nosotros, que vamos a poder disfrutar en breve de este adictivo clon de PUYO PUYO protagonizado por parodias *Super-deformed* de los luchadores de S.F. ALPHA 2 y DARKSTALKERS. Gracias a que los textos del juego están por fin en cristiano, nos hemos podido enterar de cosas tan interesantes como la existencia de un modo de juego llamado *Street Puzzle Mode*, que tiene como objetivo conseguir *Goodies* (o regalos) a la usanza CHRISTMAS NIGHTS. En él podemos encontrar una galería de ilustraciones, los códigos de los luchadores ocultos e incluso un tema musical cantado por **Sakura**. Muy pronto tendréis una *review* de este juego.



NEMESIS



LOS GRANDES ÉXITOS
DE PLAYSTATION QUE NO PODRÁS QUITARTE DE LA CABEZA

No podrás dejar de pensar en ellos. En su potencia... en su realismo... en sus retos... y en tu ansia de victoria. Porque sabrás que cuando ganes estarás ganando a los mejores juegos clásicos del mercado. Son los que exigen toda tu concentración, todo tu esfuerzo y que, además, te obligan a demostrar todo lo que vales segundo a segundo. Juegos como **"Ridge Racer"**, **"Tekken"**, **"Battle Arena Toshinden"**, **"Air Combat"**, **"Destruction Derby"** y **"Wipe Out"** a un precio increíble. Por sólo 3.990 ptas. (P.V.P. estimado). Los primeros seis juegos de la mejor colección... PlayStation Platinum. Intenta quitártelos de la cabeza.











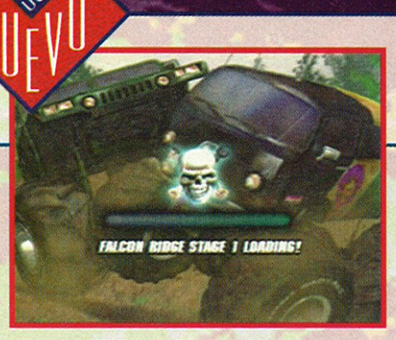


* Estos seis títulos se venden por separado.

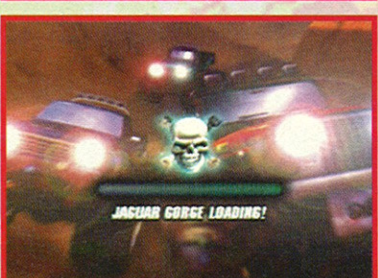


TODO EL PODER EN TUS MANOS









IMAGENES

Las acostumbradas pausas de carga del juego están amenizadas por imágenes tan alucinantes como las que podéis ver en este cuadro. Lástima que no nos regalen un poster al comprar el juego.





MONSTER TRUCKS

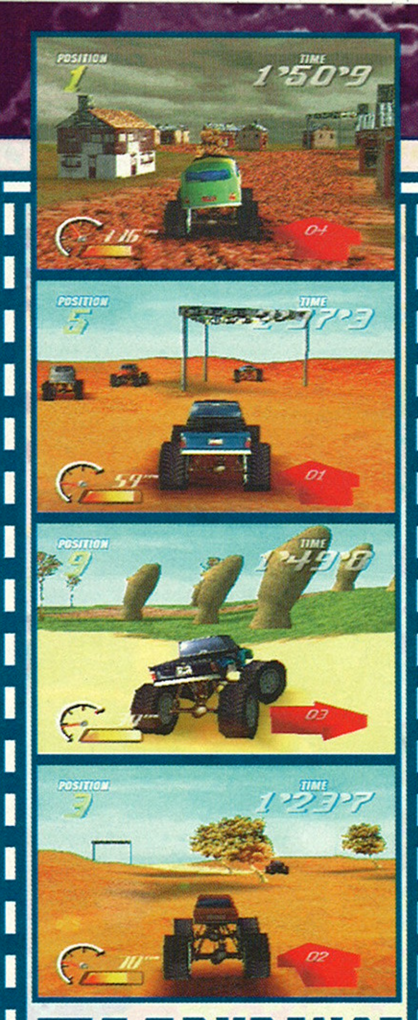


Para muchos, estos cacharros de ruedas mastodónticas son sólo una muestra más del gusto norteamericano por los espectáculos totales y las exageraciones más salvajes. Para **Psygnosis**, sin embargo, es la excusa perfecta para ofrecernos otro juego de coches pletórico de acción, realismo y con el inconfundible sello de esta compañía en materia gráfica. Por lógica, siendo los protagonistas vehículos de estas características, en **MONSTER TRUCKS** el relieve adquiere una importancia vital y los desniveles pronunciados, saltos descomunales, pistas amplias (no claustrofóbicas como en 4X4 HARD CORE) y giros de 90 grados









ENDURANCE

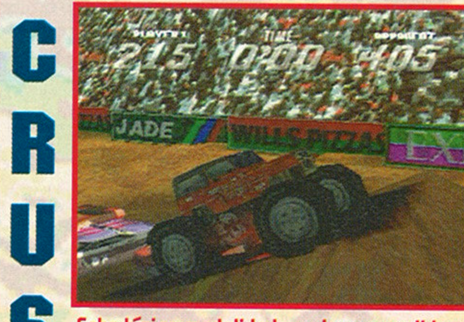
En este modo sólo hay que llegar a los puntos de control en el orden establecido. Esto, que supone una mayor libertad de movimientos, es también fuente de pésimas sorpresas. En muchas ocasiones veremos como nuestro coche se precipita al abismo o queda casi destruido.

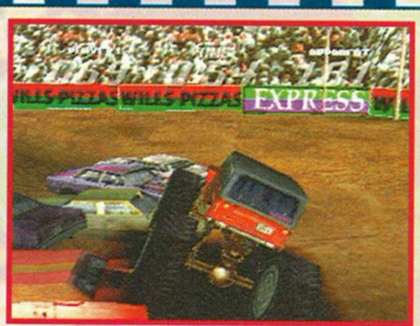




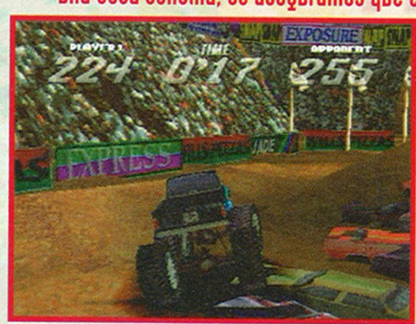


CRUSHING





Esta típica modalidad que hemos podido ver algunas veces por la tele, y consiste en destruir los coches que algún insensato aparcó en mitad de la pista. Aunque pueda pareceros una cosa sencilla, os aseguramos que es más difícil que el Director invite a café.















COCHES & PILOTOS

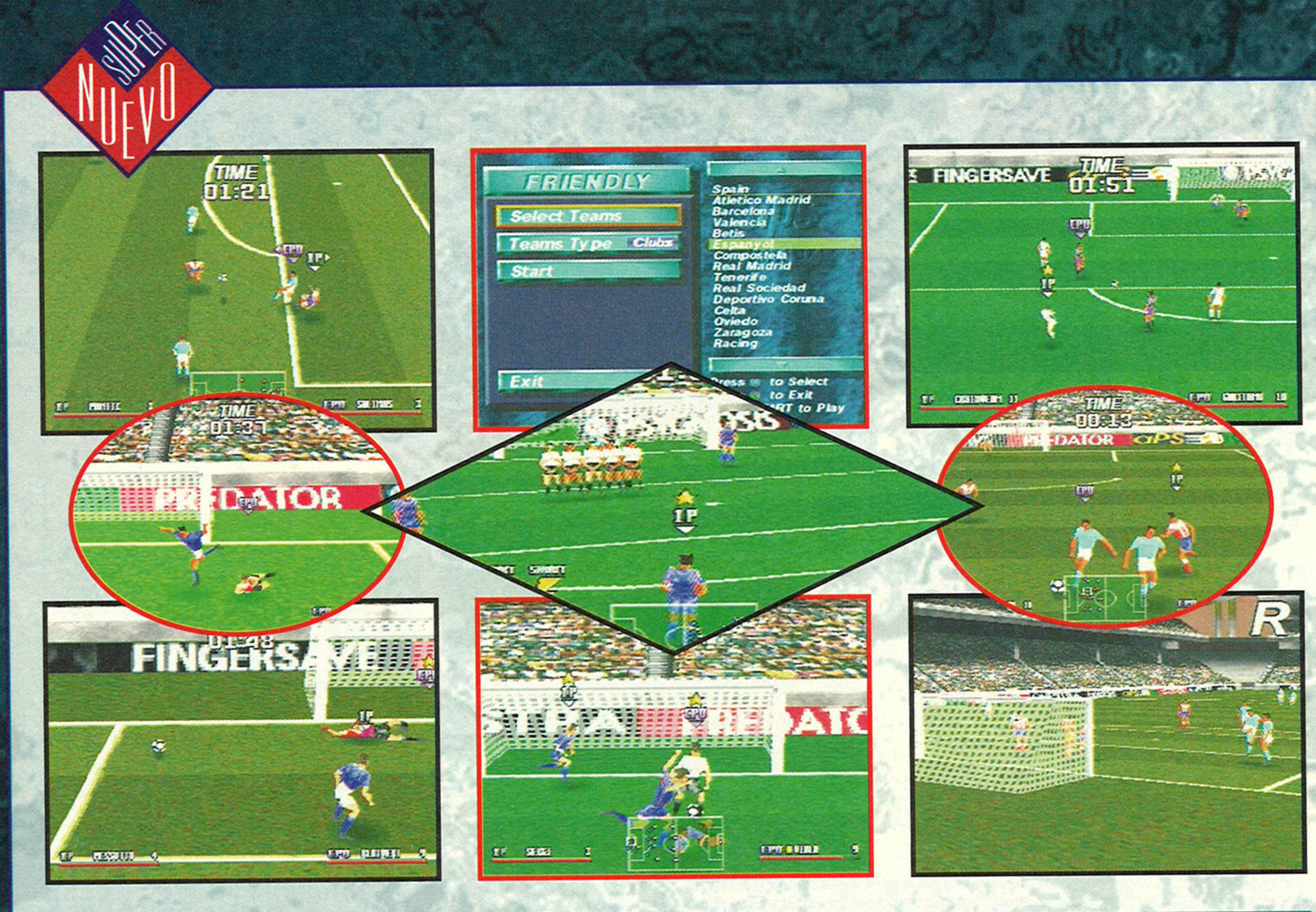


Estos son los nueve coches y sus nueve avispados pilotos. Cada uno de estos salvajes cacharros tiene sus propias características y conviene que les echemos un vistazo antes de ponernos a correr. Lo más práctico es elegir en un principio los más resistentes hasta que conozcamos todos los circuitos y sus trampas.



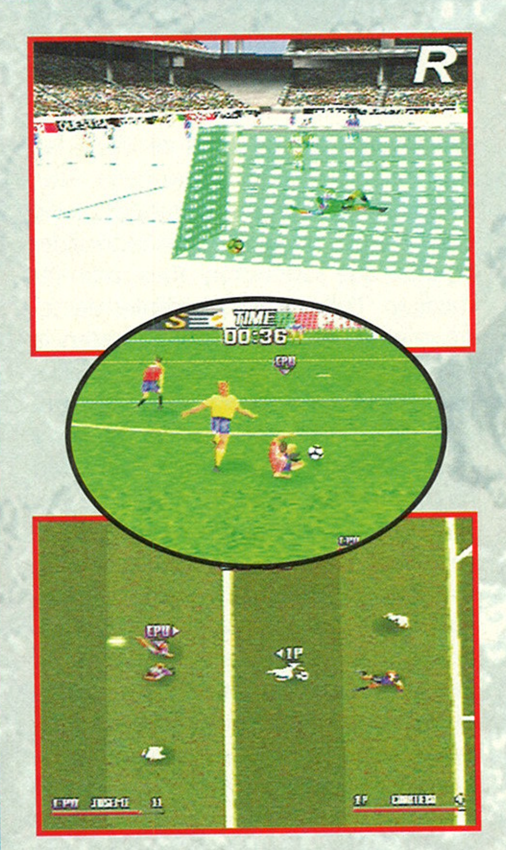
son algunas de sus señas de identidad más destacables. Para que nada falte, también hay trampas naturales como abismos, ríos de lava y otras fatalidades líquidas que supondrán nuestro fin inmediato. Todos estos accidentes del terreno y un vehículo con una resistencia limitada, hacen de cada carrera una prueba con finales verdaderamente inciertos. Manejable, con movimientos veloces y tremendamente suaves, gran cantidad de curiosos coches, varios modos de juego (incluida la clásica prueba de aplastar vehículos) y una jugabilidad de arcade, convierten a **MONSTER TRUCKS** en un título a tener en cuenta por los usuarios de *PlayStation*. En nuestro próximo número podréis encontrar todos los secretos de este salvaje e innovador programa de coches de **Psygnosis** que probablemente nos llegue por Abril.

DE LUCAR



ADIDAS POWER S. INTERNATIONAL 97





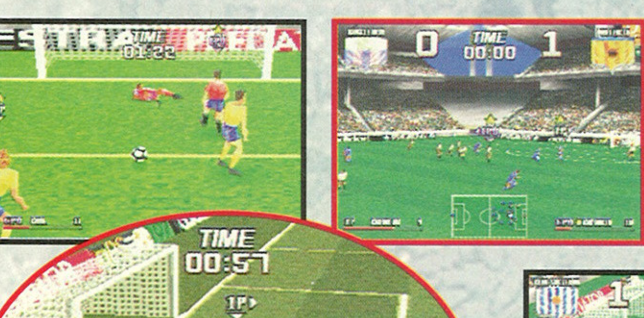
Entre los simuladores dedicados al mundo del fútbol, una de las sorpresas más gratas de 1996 fue ADIDAS POWER SOCCER. Las claves del éxito de este programa fueron una sobria pero eficaz representación gráfica, junto a una impresionante variedad de remates, regates y todo tipo de jugadas. Con la nueva versión se busca solventar algunos de los defectos de la entrega anterior. La principal mejora es la incorporación de selecciones nacionales y el aumento en el número de clubs. Esta característica hace posible disfrutar con los equipos de ligas como la española o italiana, a diferencia de su antecesor, que sólo disponía de las competiciones francesa, alemana e inglesa. Los nombres de los jugadores incluidos en los diferentes equipos son reales, refle-



La principal novedad es la incorporación de selecciones nacionales y de los clubs de las ligas española e italiana.



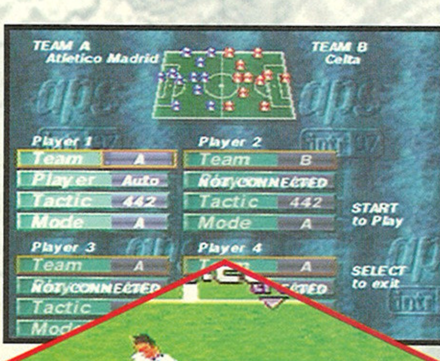




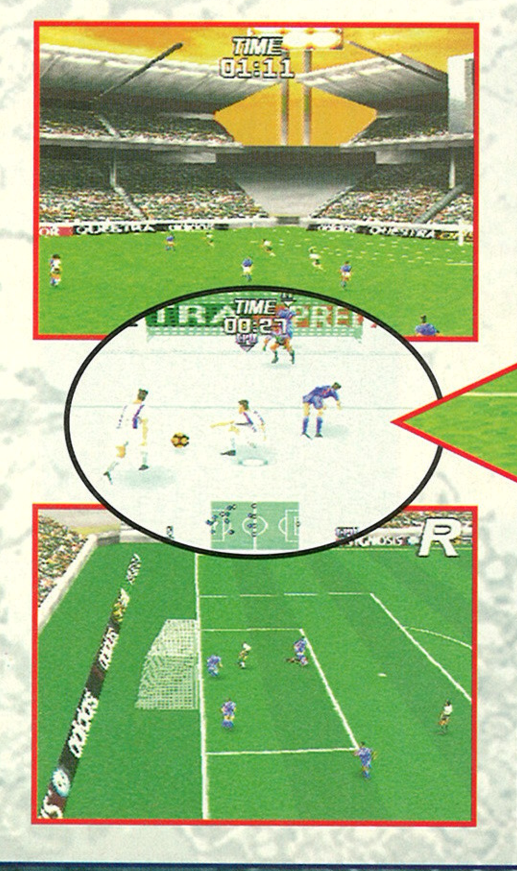
En el aspecto gráfico y en las opciones hay pocas diferencia con respecto a la magnífica versión original.

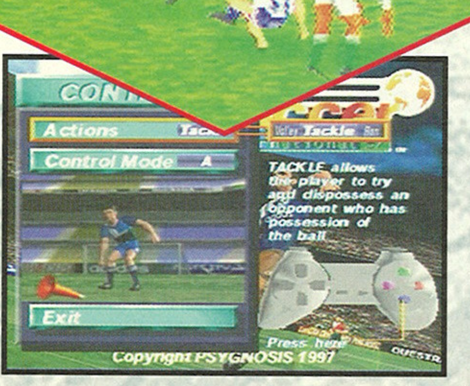


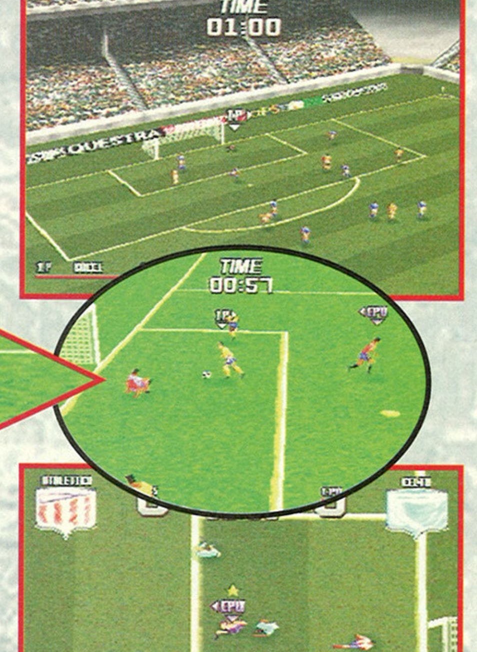
jando las plantillas con las que se ha iniciado la presente temporada. Este aspecto es un importante aliciente para los aficionados al fútbol, ya que hasta la fecha la única compañía que ha contado con licencia para recoger los nombres originales de los futbolistas ha sido **Electronic Arts** en su saga FIFA SOCCER. También hay que citar la incorporación de un comentarista en español, opción ya recogida en EURO 96 ENGLAND para ***Saturn***. En el aspecto gráfico no se observan novedades destacables, aunque es posible que la versión final ofrezca alguna sorpresa en este apartado. De todas formas se han modificado diversas rutinas con el objetivo de mejorar la jugabilidad. A la vista de las mencionadas novedades, el interés se centra fundamentalmente en la incorporación de los equipos españoles, y en la posibilidad de contar con las figuras de la denominada liga de las estrellas. Si a ello le añadimos la jugabilidad de la primera entrega, es fácil comprender la gran esperanza depositada por **Psygnosis** en este programa.

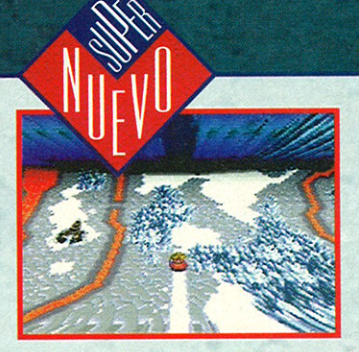


CHIP & CE





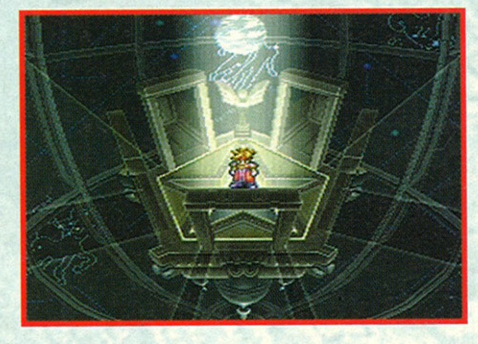






LAS CINCO TORRES

La primera misión será descubrir el enigma de las cinco torres. Cada torre esconde en su interior una puerta cósmica que nos mostrará con todo detalle la creación de cada uno de los cinco continentes.



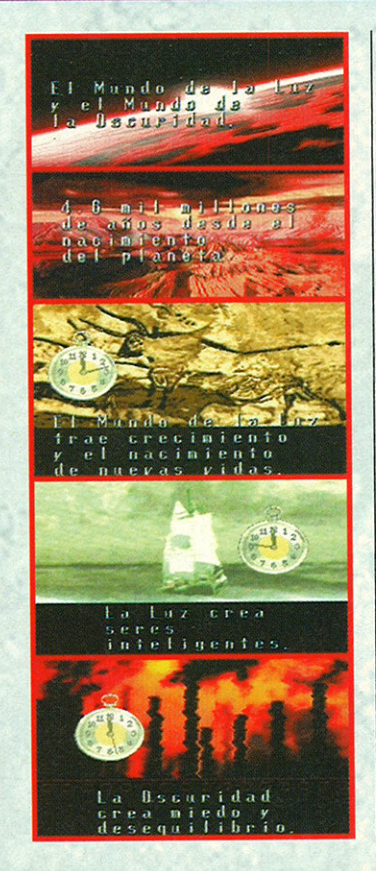


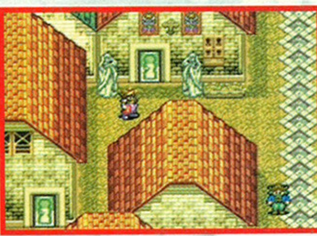


TERRANIGMA

La pasada primavera tuve el honor de mostraros en primicia los mejores títulos de la última generación de juegos de rol para ***Super Famicom/Nintendo***. En aquel reportaje se dieron cita cartuchos legendarios como SUPER MARIO RPG, TALES OF PHANTASIA y la sobresaliente creación de **Enix/ Quintet** bautizada en Japón como TENCHI SOZO (La creación del cielo y la tierra), la hipotética tercera parte de SOUL BLADER/BLAZER e ILLUSION OF GAIA/TIME. Los que tengan buena memoria recordarán que en la ficha que acompañaba cada juego, se hacía referencia a la posible disponibilidad de una versión traducida al castellano. TENCHI SOZO era uno de los claros candidatos a ser traducido por **Nintendo España**. En nuestro país y el resto de **Europa**, el *Action RPG* de **Enix/Quintet** recibirá el nombre de **TERRANIGMA** y como ya sabréis aparecerá en Abril. Esta maravilla de 32 megas puede ser considerada como el mejor *Action RPG* jamás traducido al castellano y como uno de los tres mejores de su género, superando con creces al entrañable antecesor ILLUSION OF TIME y al menos carismático SECRET OF EVERMORE. En **TERRANIGMA** nuestra misión será hacer resurgir la vida en el planeta Tierra y para ello tendremos que crear los cinco continentes y establecer las primeras formas de vida. Pero esto sólo será el principio y pronto os encontraréis sumergidos en un adictivo torbellino de re-













FINAL BOSSES

A lo largo del juego nos toparemos con numerosos enemigos de gran envergadura y prodigiosa resistencia a nuestros ataques.





EL MENU DE YOMI





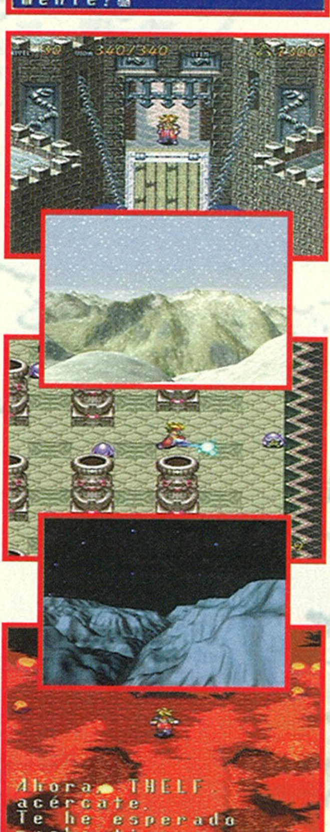
AL PULSAR SELECT TENDREMOS A NUESTRA DISPOSICION LA CAJA MAGICA DE YOMI. EN SU INTERIOR ESTAN TODAS NUESTRAS ARMAS, ITEMS, ARMADURAS Y AMULETOS MAGICOS. TAMBIEN ENCONTRAREIS EL STATUS DE PROTAGONISTA, MAPAS, EL MENU DE OPCIONES, ETC...



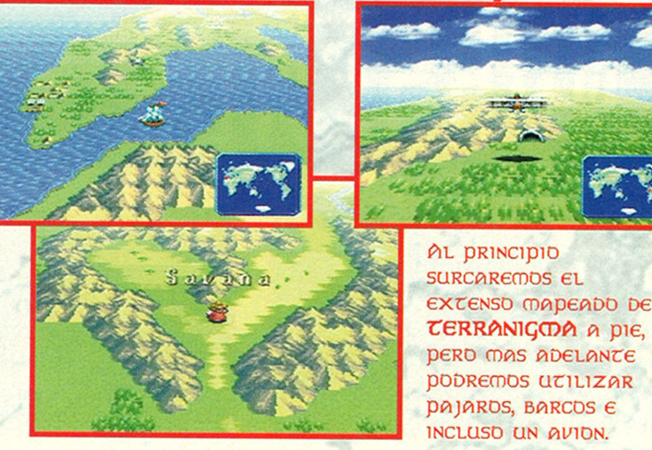








MEDIOS DE TRANSPORTE

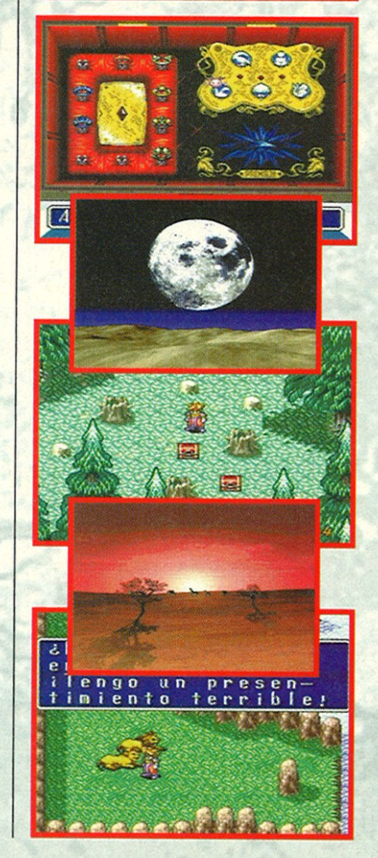


AL PRINCIPIO SURCAREMOS EL EXTENSO MAPEADO DE **TERRANIGMA** A PIE, PERO MAS ADELANTE PODREMOS UTILIZAR PAJAROS, BARCOS E INCLUSO UN AVION.

motas civilizaciones, evolución, grandes batallas y puro sabor *Action RPG* que desembocará en uno de los juegos más ambiciosos jamás creados para una consola y que alcanzó grandísimas cotas de popularidad en **Japón**, el pasado 20 de octubre de 1995. La calidad gráfica de **TERRANIGMA** supera lo visto en muchos *Action RPG* de 32 *bits* y pone de manifiesto las aptitudes gráficas de la vieja ***Super Nintendo***. La magnífica banda sonora también hace brillar el *chip* de sonido de *SNES* con docenas de épicas melodías de esas que sólo **Enix** y **Square** saben hacer. Y por si esto fuera poco encima está perfectamente traducido al castellano. Creo que los usuarios de ***Super Nintendo*** están de enhorabuena, ya que estamos ante uno de los mejores juegos de ***SNES*** y que gracias al buen hacer de **Nintendo España** vamos a poder disfrutar en nuestro limitado país. Un país en el que las siglas *RPG* no parecen tener significado para casi nadie.

THE ELF

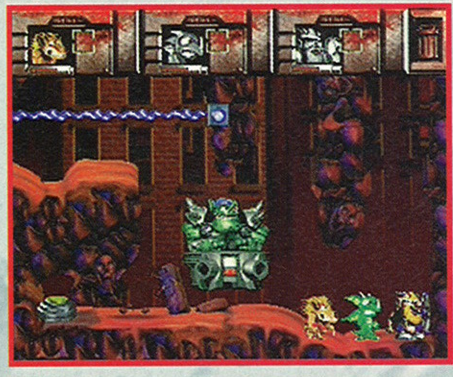




SUPER NUEVO











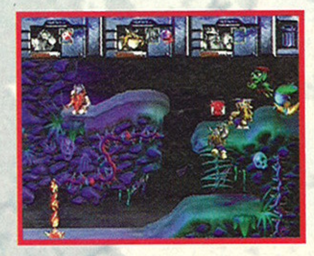
NORSE BY NORSEWEST

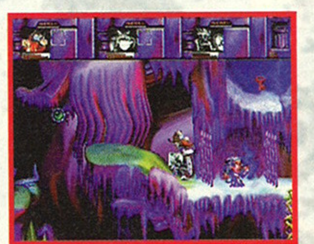


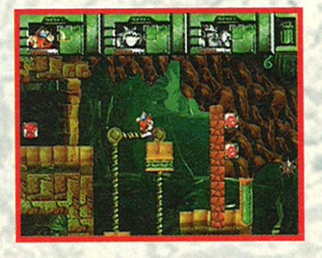


Han hecho falta tres largos años para que el trío más famoso de vikingos volviese a protagonizar un videojuego. **NORSE BY NORSEWEST** nace cuando ya no quedaban prácticamente plataformas sobre las que versionar la exitosa primera parte de este juego, THE LOST VIKINGS. Para la secuela se ha recurrido de nuevo a Erik, Baleog y Olaf, aunque en esta ocasión se unirán a ellos dos nuevos personajes, Fang el lobo y Scorch el dragón. El sistema de juego vuelve a ser el mismo de siempre con complicados puzzles que debemos resolver, pero gráficamente se ha optado por incluir fondos y *sprites* renderizados, una práctica cada vez más extendida entre los grafistas. En total nos encontraremos con 31 niveles, dos nuevos personajes protagonistas, más armas y, cómo no, trabajadas *intros* en 3D que amenizarán un poquito más nuestro deambular por el tiempo. Aparecera para casi todos los formatos.

J. C. MAYERICK











The Scope y su cohorte de peina-serpientes se encaminan hacia el PC más cercano.

PlayStation

SEGA SATURN



¿DEMASIADOS ENEMIGOS para MEGAMAN?

La incombustible mascota de la todopoderosa Capcom da el salto a los 32 bits de Sega y Sony manteniendo intacta la jugabilidad que tantos usuarios han agradecido durante su veterana existencia. Todo un lujo a tu alcance.



CAPCOM



Distribuido por Virgin Interactive Entertaintment Europe Ltd.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla, 46, 2ºD
28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67
En Internet: http: //www. VIRGIN. ES.

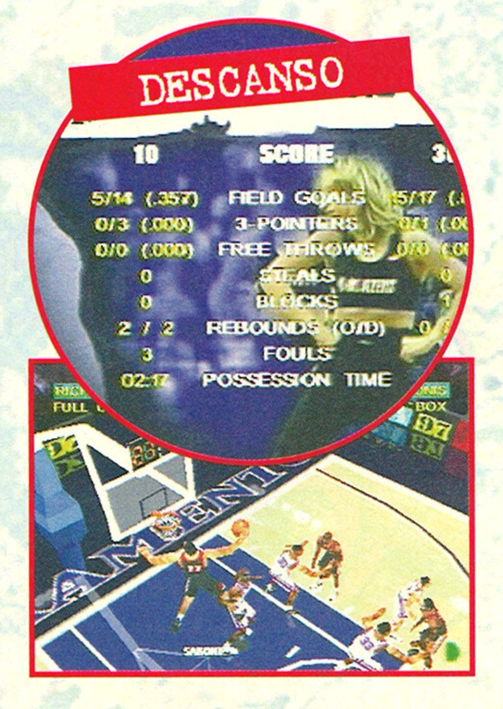


Cuando ha transcurrido aproximadamente un año desde la aparición de los primeros simuladores deportivos para PSX, llegan las segundas partes.

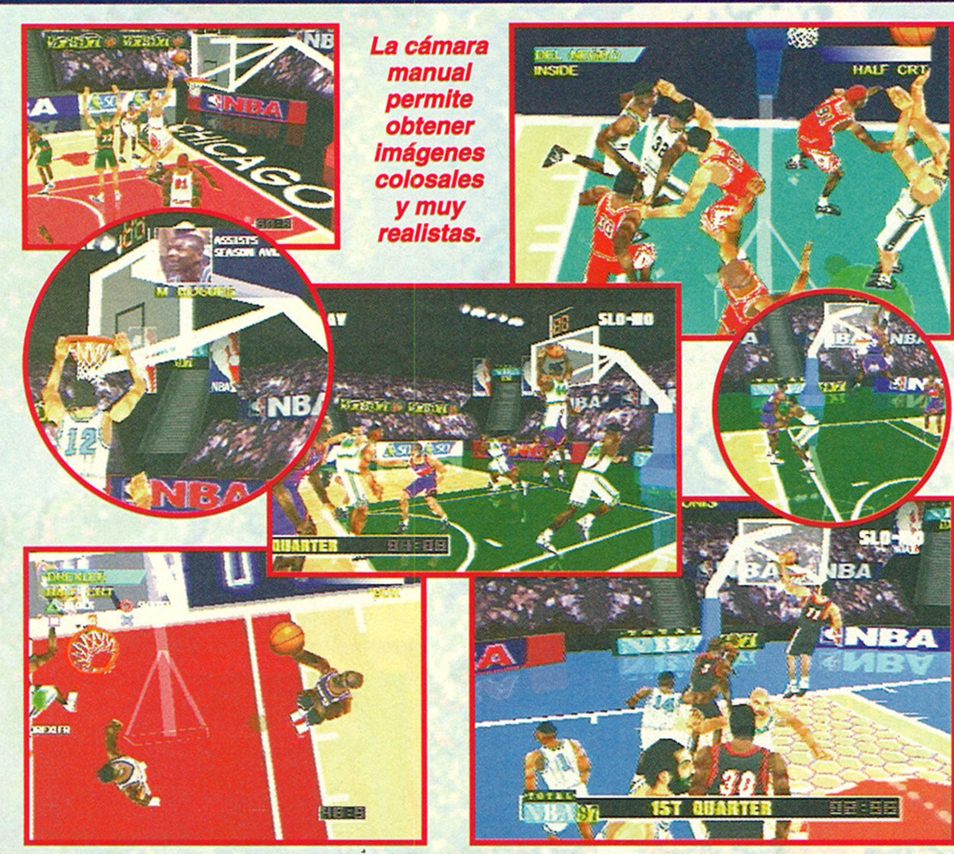


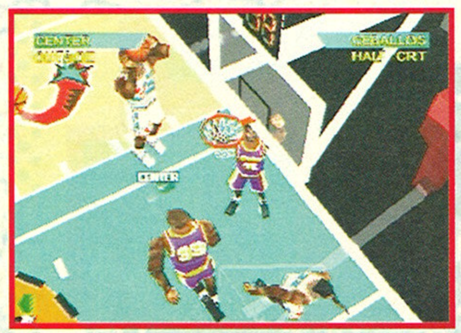
Hace algo más de un año el baloncesto empezó ha hacer sus pinitos en la por entonces recién nacida ***PlayStation***. Uno de los integrantes de la primera oleada en el mundo de la canasta llegó de la mano de la división europea de la propia **Sony**. El resultado fue **TOTAL NBA'96**, un programa que sorprendió a propios y extraños mostrando las increíbles posibilidades de este soporte en un deporte en el que los esquemas habituales estaban empezando a agotarse. La calidad gráfica fue el principal aliado de un juego que alcanzó los primeros puestos de crítica y ventas dentro de su género. Desde entonces, han aparecido muchos simuladores (como NBA LIVE o NBA IN THE ZONE) que con algunas innovaciones han seguido las líneas maestras marcadas por el compacto de **Sony**. La esperada continuación de la saga ya está en marcha y, aunque faltan por ultimar algunos detalles, deja entrever una calidad a prueba de bombas. Lógicamente, cuenta con el aliciente de la actualización de plantillas, aunque dados los continuos cambios de la **NBA** es prácticamente imposible que esté totalmente al día (por ejemplo no refleja el regreso de **Ceballos**





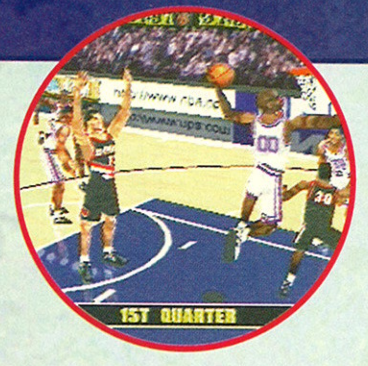
La cámara manual permite obtener imágenes colosales y muy realistas.



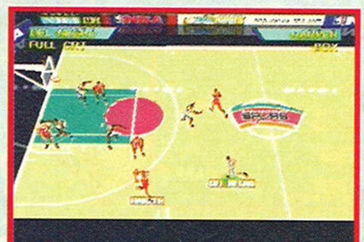




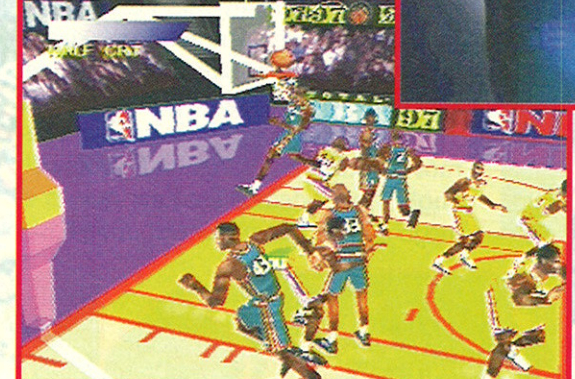
El juego incorpora importantes novedades con respecto a la anterior versión. Una de las más destacadas, es el editor de jugadores.

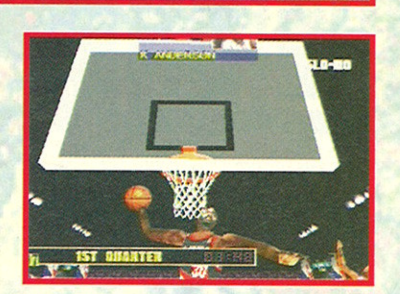












a los Suns después de su paso por los Lakers). En el apartado gráfico se mantiene la espectacularidad de la anterior entrega, incluida la gran variedad de perspectivas. Este aspecto permite lograr las imágenes más espectaculares gracias a la versátil cámara manual. En el control del juego se han realizado algunas modificaciones, relacionadas fundamentalmente con el juego en ataque, que no perjudican a la jugabilidad de la primera entrega. Entre las nuevas opciones destaca la inclusión de un editor de jugadores, aunque en la versión a la que hemos tenido acceso el mencionado editor no se encontraba disponible. El baloncesto se convierte en la disciplina deportiva en la que mayor número de simuladores han logrado un elevado y homogéneo nivel de calidad. Esta es una excelente muestra.

CHIP & CE



SUPER NUEVO



A la izquierda Sigfrido el velloso se prepara para ir de marcha.



PLAYSTATION

WILLIAMS-TANTALUS-PERFECT ENT.

CD ROM EE.UU.



AREA 51

PlayStation

Adaptación de una recreativa de **Atari Games** de escasa popularidad, **Williams Electronic Games** nos presenta un nuevo clon de OPERATION WOLF en el que se recupera el espíritu de las viejas películas de serie B. Haciendo gala de un excelente uso del modo *PlayBack* de ***PlayStation***, **AREA 51** nos introduce por escenarios y rutas pregrabadas plagaditas de aliens, zombies, asesores fiscales y otras escorias de allende las galaxias, a los que podremos abatir por medio del *pad*, el ratón o incluso la pistola. Hemos probado el juego con la única que tenemos en nuestras oficinas, la ***Predator*** de **Logic 3**, y podemos asegurar que es el juego de ***PSX*** que mejor responde hasta el momento al uso de pistola. La tarea de trasladar las espectaculares imágenes de vídeo de la ***coin-op*** original a ***PlayStation*** ha sido compartida por **Tantalus** y **Perfect Entertainment** (estos últimos conocidos por ser los responsables de las versiones para ***Saturn*** de WIPEOUT y DESTRUCTION DERBY). Parece ser que la máquina de **Sony** se les da un poco mejor, teniendo en cuenta la excelente factura técnica de **AREA 51**, así como su gran jugabilidad. Los fans de la recreativa podrán encontrar además de las rutas ocultas de la máquina, otras nuevas, exclusivas de esta versión. A pesar del renombre de **Williams**, todavía no sabemos quien lo distribuirá en **España**.

NEMESIS



El parking del Hipercor de Wisconsin es víctima de los marcianos. Simcas y familias por los aires.

Un alien intenta en vano clavar un retrato de su mamá en el cristal.

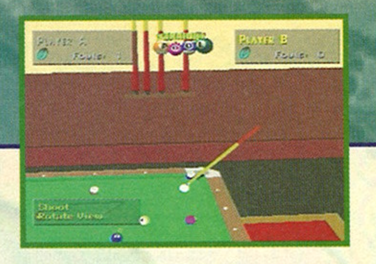
Ya está The Punisher buscando muebles.



Vive tus aventuras al mejor precio CENTRO MAIL
PlayStation
BROKEN SWORD
6.490
TEXTO Y VOCES EN ESPAÑOL
CHRONICLES OF THE SWORD
6.490
TEXTO Y VOCES EN ESPAÑOL
DISCWORLD
6.490
TEXTO ESPAÑOL VOCES EN INGLÉS
RATÓN
3.700
MYST
6.490
VOCES EN INGLÉS
PÍDELOS YA EN TU CENTRO MAIL
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19 NUEVO CENTRO
BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16 NUEVO CENTRO
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88
MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆464 97 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03 NUEVO CENTRO
ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆371 13 16
¡NO PIERDAS TIEMPO!, ENVIANOS EL CUPÓN POR CORREO
O LLAMANOS AL TELEFONO 902·17·18·19
Remitir a: CENTRO MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid • FAX: (91) 380 34 49
NOMBRE
DOMICILIO
POBLACIÓN
CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO (..........)
PROVINCIA
BROKEN SWORD 6.490
CHRONICLES OF THE SWORD 6.490
DISCWORLD 6.490
MYST 6.490
RATÓN PLAYSTATION 3.700
FORMA DE ENVIO
Correo 300 pta
Agencia 500 pta
SPJ0397



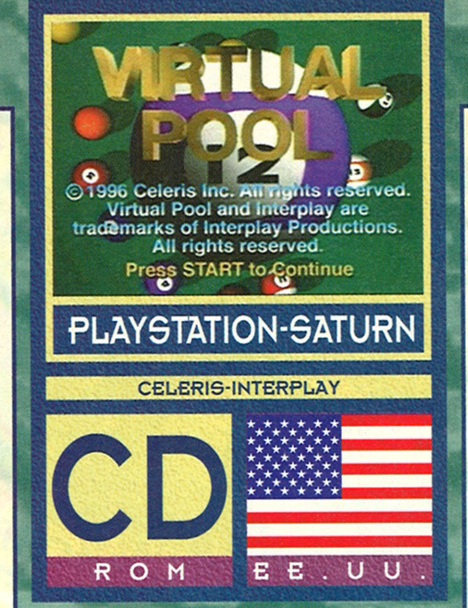




VIRTUAL POOL

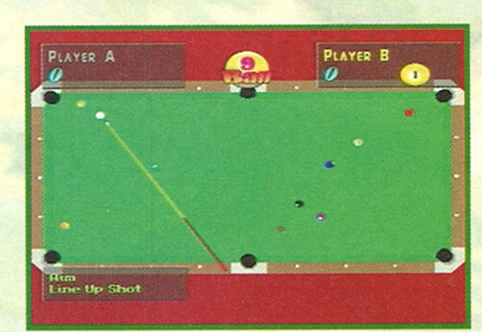


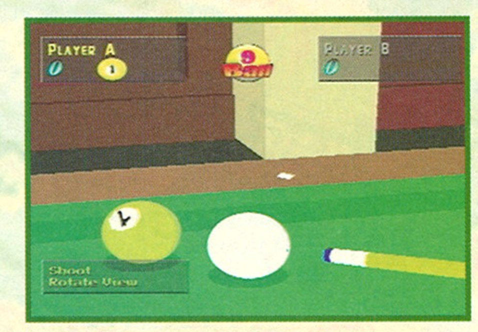




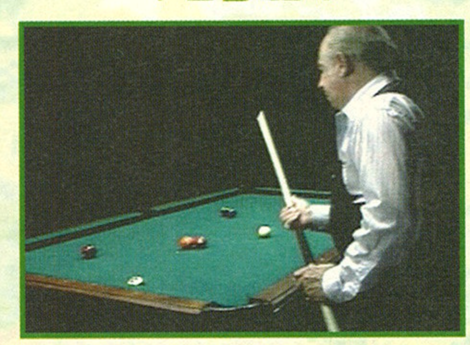
El billar no es un deporte que se haya prodigado demasiado en adaptaciones a videojuego (al menos en lo referente a títulos distribuidos en **Europa**), con la honrosa excepción del SIDE POCKET de **Data East** para *MD*. Por fortuna, **Virgin Interactive** va a poner remedio a esta sequía de títulos con la distribución en nuestro país de **VIRTUAL POOL**, un completo simulador de billar progamado por **Celeris** bajo el sello de **Interplay**. Con bastantes semejanzas con el recordado JIMMY WHITE WHIRLWIND SNOOKER de *Amiga* y *ST*, **VIRTUAL POOL** nos permite elegir entre diversas modalidades de juego, rotar y hacer *zooms* alrededor de la mesa o visualizar vídeos de jugadas y la historia del billar a lo largo de los siglos.

NEMESIS





VIDEO

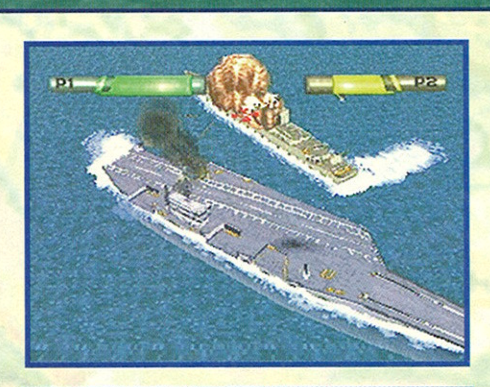


El mismísimo De Lúcar nos mostrará a lo largo de un gran número de vídeos todos los secretos del billar.

BATTLE STATIONS







El popular juego de los barquitos, que tantas notas negativas supuso en nuestro pasado colegial, acaba de ser actualizado por **Electronic Arts** en un curioso programa para ***Saturn*** y ***PlayStation*** llamado **BATTLE STATIONS.** Aunque aún está en pleno proceso de desarrollo y todo apunta a que tendrá muchas más cosas, **BATTLE STATIONS** añade a aquel concepto toda la acción de una batalla naval en un modo Escenario con algunos episodios gloriosos del pasado. La flota consta de todos los artilugios que podáis imaginar y el desarrollo es parecido al clásico *versus* de un juego de lucha pero con toda la artillería pesada de estos colosos del mar. También cuenta con el modo de dos jugadores simultáneos.

DE LUCAR







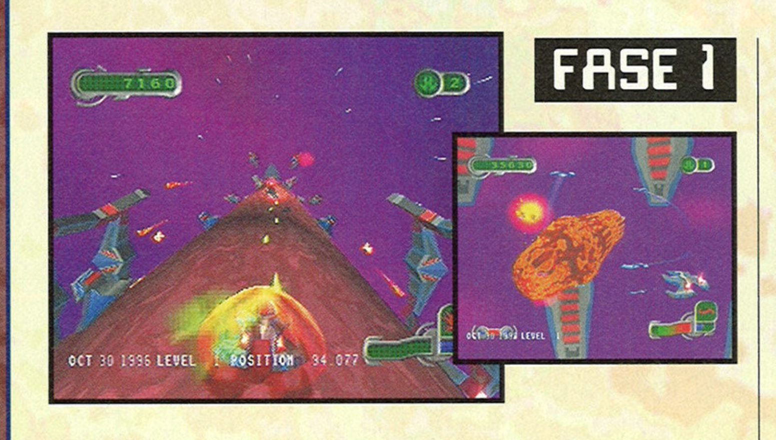


NANOTEK WARRIOR



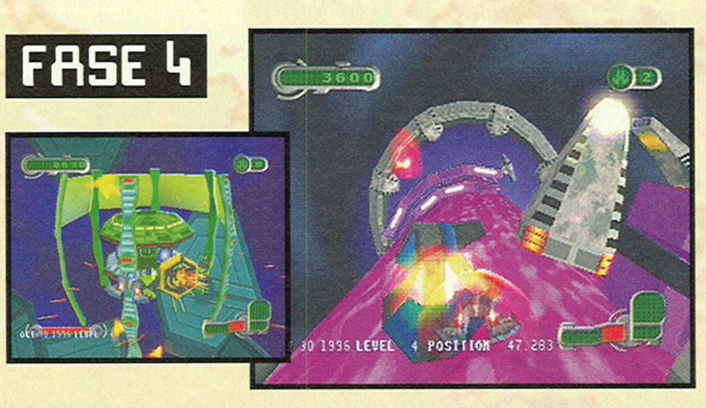
Sorpresa, como mínimo, será una de las sensaciones que os despertará este juego. Y es que cada vez resulta más complicado encontrar un juego original, un programa que escape de los cánones habituales de programación. Y si encima hablamos de un matamarcianos, pues aún se acentúa el mérito de elaborar algo innovador. Este shoot'em-up de perspectiva trasera se diferencia del resto en el entorno tridimensional circular sobre el que se desarrolla todo el juego. Tan bien hecho está este efecto que muchos pensaréis que estáis surcando una interminable tubería espacial. Ya os contaremos más detalles sobre **NANOTEK WARRIOR**.

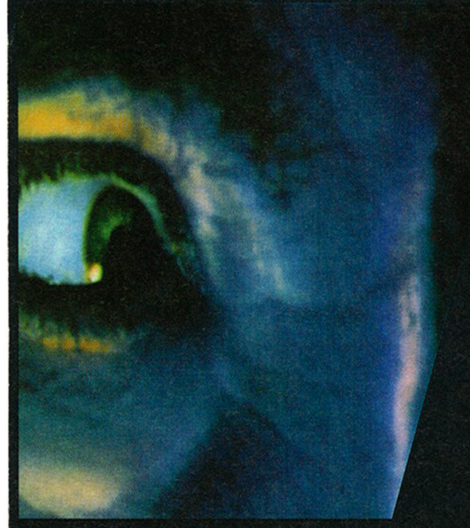
THE SCOPE



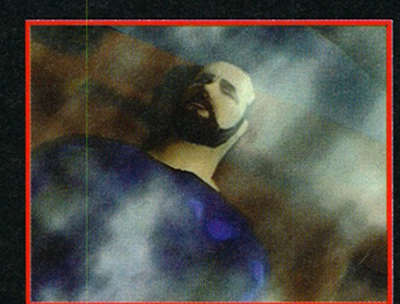








JUEGOS D



OverBlood

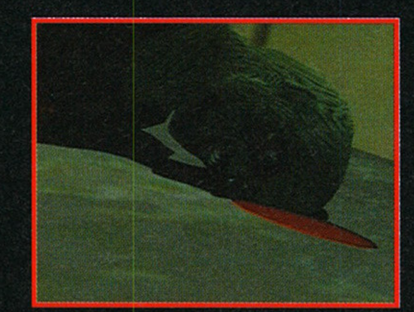


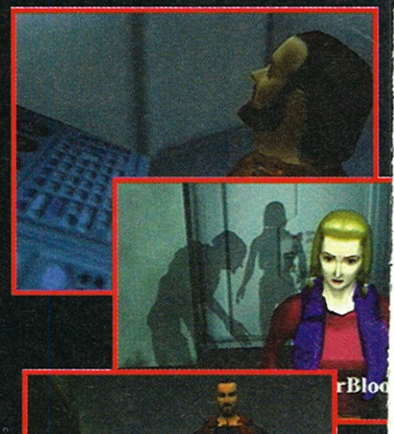
PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Riverhillsoft

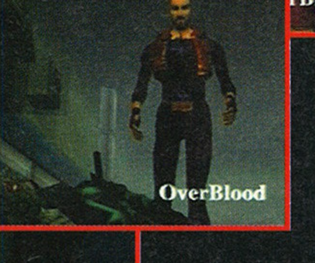
La tarde se presentaba aburrida. Los colegas no habían contado conmigo para aquella noche, y decidí meterme en alguna aventura de esas que te ponen los pelos de punta. Tras jugar durante horas descubrí nuevos títulos que saciarán mi sed de sangre y adrenalina. Gracias a estas horas de insomnio nació este terrorífico reportaje.

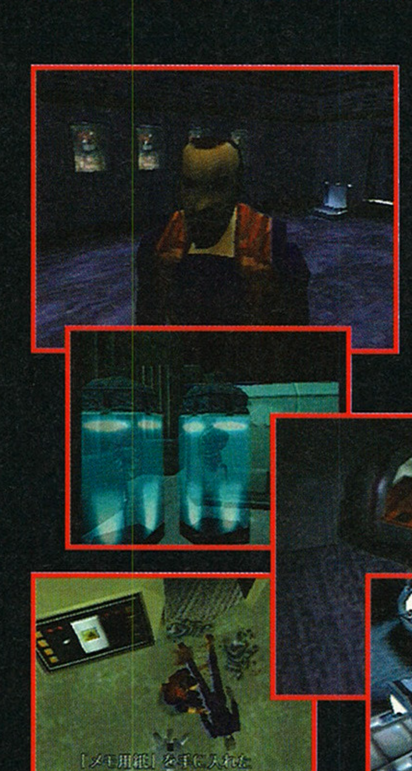


Hace un año os hablamos de DR. HAUZER, producto de **Riverhillsof**. Esta compañía japonesa ha vuelto a la vida con **OVERBLOOD**. En esta aventura, que nos recuerda a RESIDENT EVIL, no encontraréis *zombies* a diestro y siniestro, pero el ambiente esta cargado de misterio y nunca sabrás que vas a encontrar detrás de una puerta. Como novedades respecto a RE, presenta tres ángulos diferentes de cámara y la posibilidad de manejar al protagonista o un robot. **OVERBLOOD** será distribuido por **Electronic Arts** en **España** en el mes de Abril.











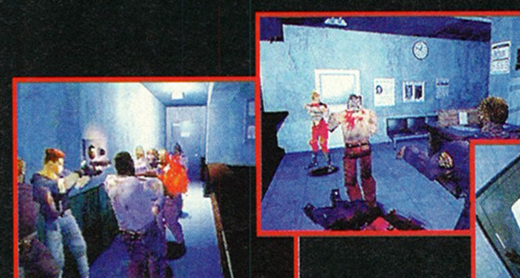


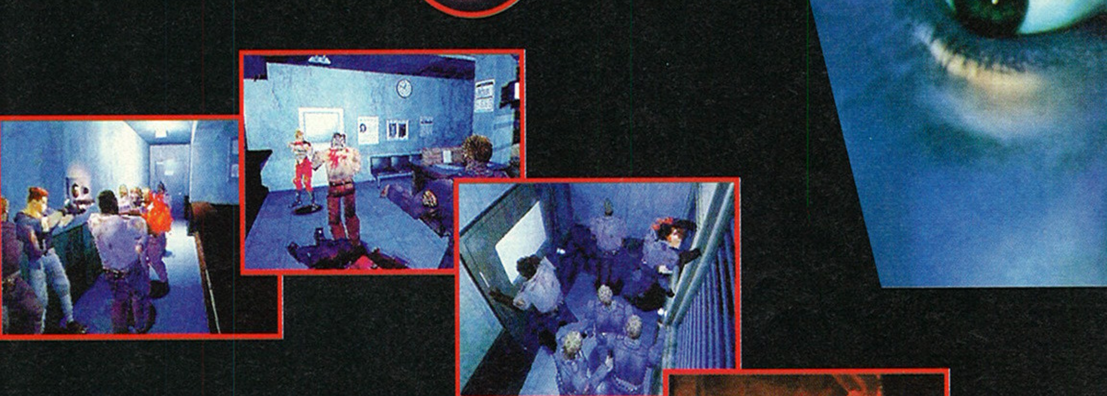
E TERROR




por R. Dreamer







Resident Evil 2



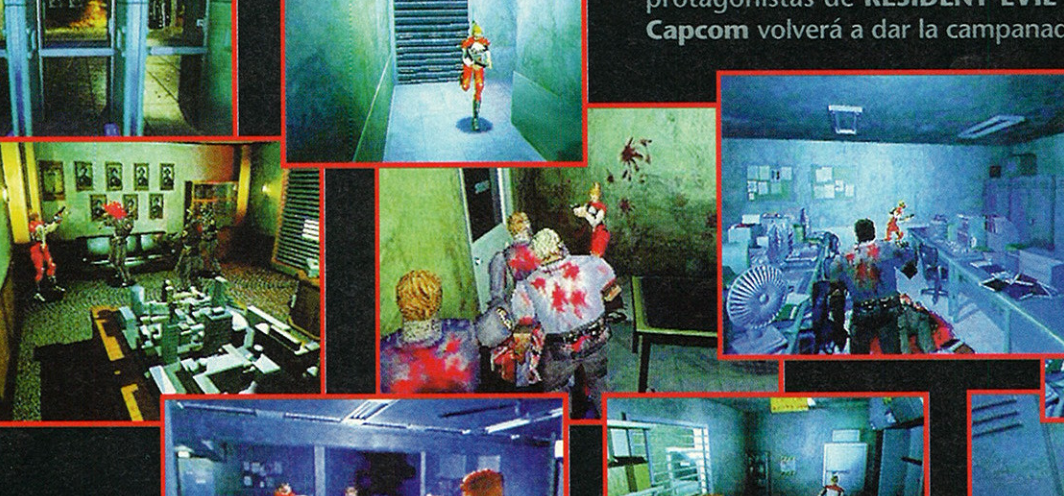
PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Capcom

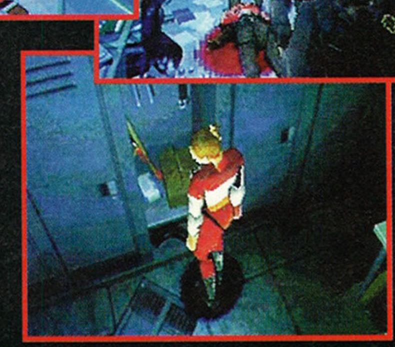




Como siempre, los nipones serán los primeros en disfrutar con la segunda y prometedora parte de RESIDENT EVIL. Las mejoras respecto a la primera prometen grandes dosis de acción y calidad. Por ejemplo, el número de *zombies* y otros seres de ultratumba en pantalla puede llegar a 8, y el área de juego supera el doble de la primera entrega. El catálogo de armas también ha aumentado para facilitar la labor de los protagonistas de **RESIDENT EVIL 2**. **Capcom** volverá a dar la campanada.











Intro



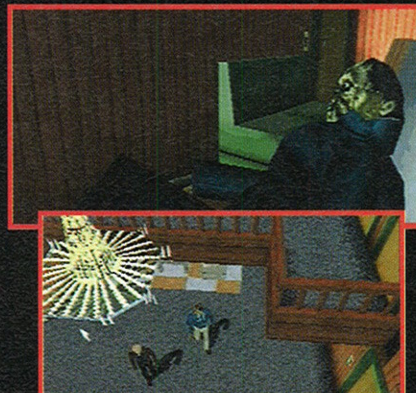
Clock Tower 2



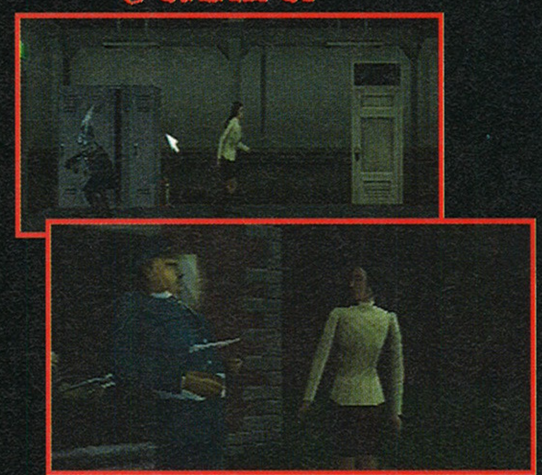
PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Human



El Periodista

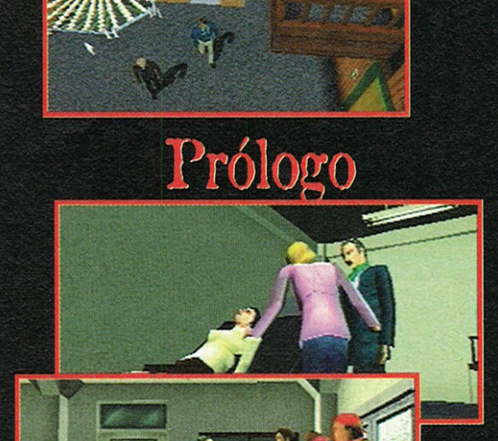


Jennifer

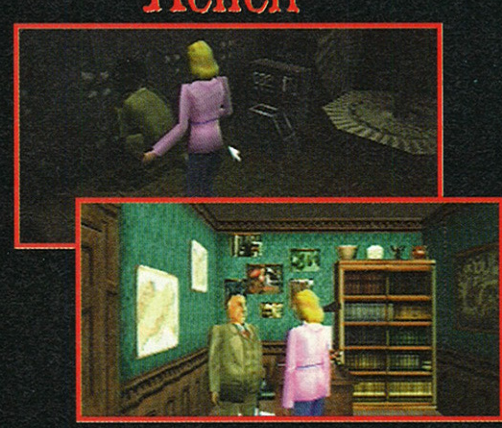


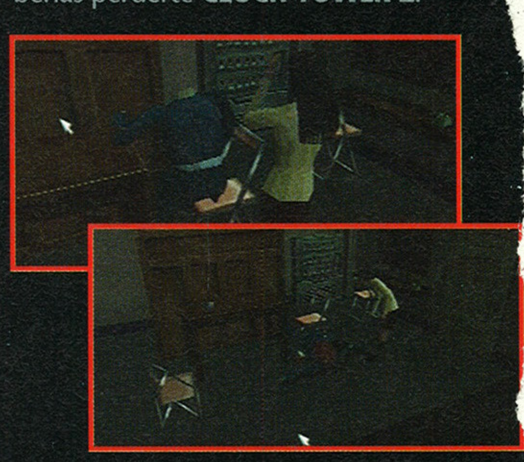
La primera parte de esta serie dejó helados a los usuarios de ***Super Famicom***. Ahora, aprovechando las cualidades técnicas de los 32 *bits*, **Human** vuelve a ponernos los pelos de punta con una segunda entrega excepcional. La persecución implacable a los protagonistas por un misterioso ser con una cizalla gigantesca, resulta agobiante cuando se llevan unos minutos de juego. Esconderse en un servicio, o en una caja os salvará de una muerte segura. Si te gusta pasar miedo de verdad, no deberías perderte **CLOCK TOWER 2**.

Prólogo



Hellen





EL TERROR



Tecmo's Deception

PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Tecmo

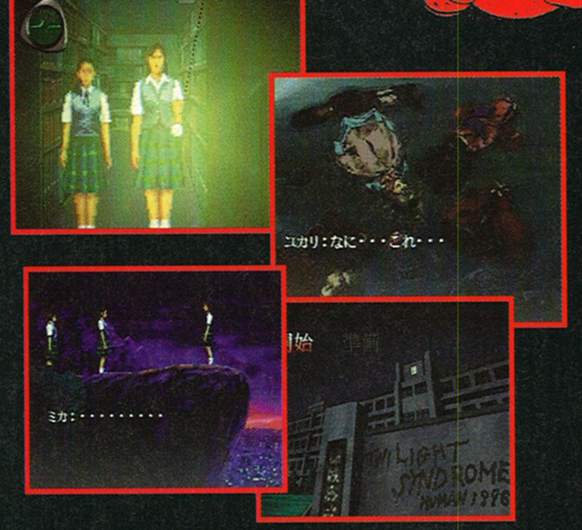
En vez de la decepción de **Tecmo**, debería haberse llamado el gran acierto de **Tecmo**. La extraña mecánica de este juego, poner trampas en un tétrico castillo para atrapar a tus adversarios y así obtener su alma o dinero (a elegir), nos traslada a un fascinante viaje al lado oscuro. La acción transcurre en una perspectiva en primera persona, que junto con las inquietantes melodías y el eco sordo de pasos merodeando siempre cerca, mantienen la tensión a lo largo de todo el juego.

JUEGOS D

Twilight Syndrome

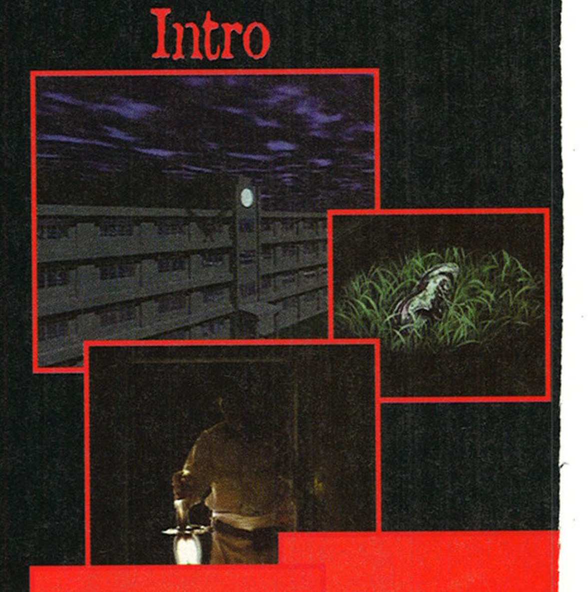


PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Human



Los componentes de **Human** parecen tener predilección por este tipo de juegos. Para esta ocasión han elegido una escuela japonesa y a sus alumnas como marco y protagonistas de una extraña y angustiosa historia. Fantasmas, asesinatos y fenómenos paranormales se conjuntan para conformar una de las aventuras gráficas más raras que hayáis visto jamás. Al principio resulta un poco cargante, pero cuando comienzan a aparecer hechos macabros, el juego gana en intensidad.

Intro



Crypt Killer



PAIS: Japón
CONSOLA: PSX-Saturn
COMPAÑIA: Konami

Konami ha premiado a los usuarios de ***Saturn*** y ***PlayStation*** con la conversión de la ***coin-op*** **CRYPT KILLER**, un *shoot'em-up* pleno de acción. Este título cuenta un reparto excepcional protagonizado por monstruos de todo tipo y condición. Momias, gárgolas, vampiros y pirañas entre otros pueden ser víctimas propicias para que pongáis a prueba vuestra puntería en un juego realmente divertido y apasionante. **Konami** sacará una pistola al mercado ideal para este juego.

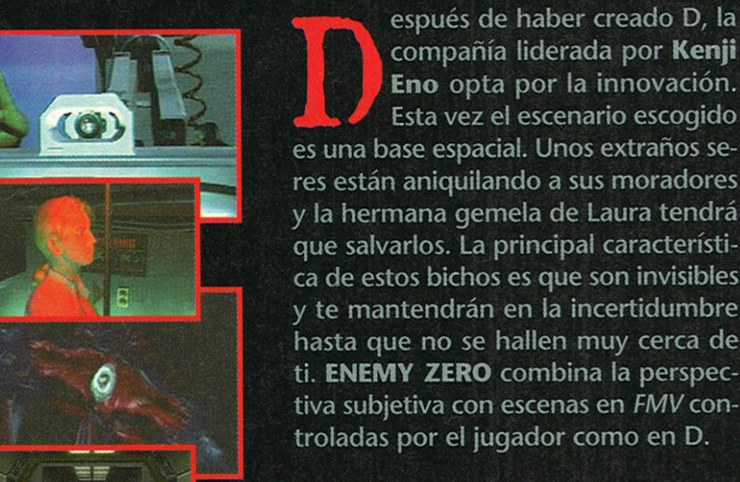




Enemy Zero



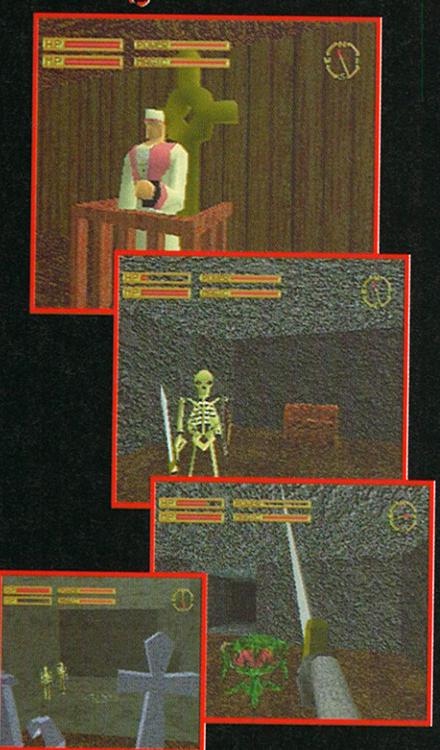
PAIS: Japón
CONSOLA: PSX-Saturn
COMPAÑIA: Warp



Después de haber creado D, la compañía liderada por **Kenji Eno** opta por la innovación. Esta vez el escenario escogido es una base espacial. Unos extraños seres están aniquilando a sus moradores y la hermana gemela de Laura tendrá que salvarlos. La principal característica de estos bichos es que son invisibles y te mantendrán en la incertidumbre hasta que no se hallen muy cerca de ti. **ENEMY ZERO** combina la perspectiva subjetiva con escenas en *FMV* controladas por el jugador como en D.



King's Field 1



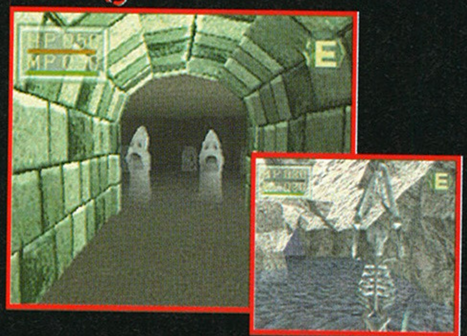
Saga King's Field



PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: From Software

Salió prácticamente al mismo tiempo que ***PlayStation***. Supuso toda una afirmación del tremendo potencial de esta consola y nos metió el miedo en el cuerpo con una ambientación angustiante y claustrofóbica. Esto se debía a la lentitud del protagonista y a los agobiantes pasillos y salas del juego. Fue uno de los primeros *RPG* en 3D para **PSX**.

King's Field 2



Los usuarios españoles podremos disfrutar en breve con la segunda entrega de esta saga. Mapeados inmensos, algunos exteriores, nuevos enemigos y hechizos alucinantes garantizan la vida de un juego que ya ha arrasado en las listas de **Japón** y los **EE.UU**.

King's Field 3





El ambiente siniestro de los escenarios a cielo abierto sustituye en parte a los pasillos claustrofóbicos de la primera parte. Como principal novedad, **KING'S FIELD 3** cuenta con una espectacular *intro* en *FMV* que da pie al comienzo del juego en una tierra desolada.

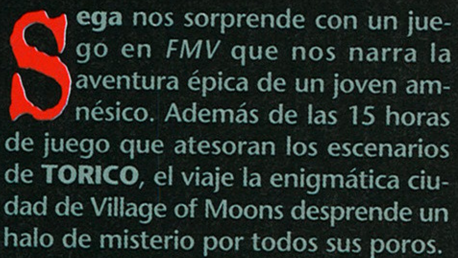
Torico

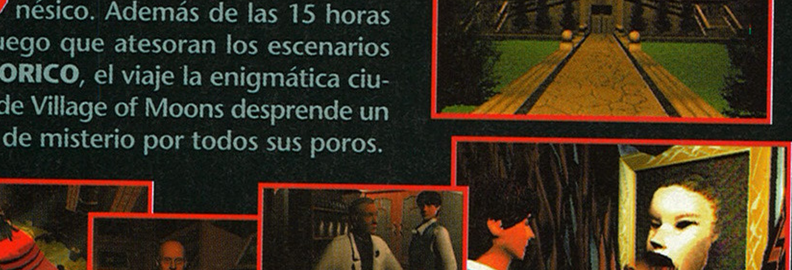


PAIS: Japón
CONSOLA: Saturn
COMPAÑIA: Sega



Sega nos sorprende con un juego en *FMV* que nos narra la aventura épica de un joven amnésico. Además de las 15 horas de juego que atesoran los escenarios de **TORICO**, el viaje la enigmática ciudad de Village of Moons desprende un halo de misterio por todos sus poros.





Persona



PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Atlus

Este *RPG* atesora pequeños ingredientes que me han llevado a incluirlo en el reportaje. Una ciudad nipona es ocupada por un ejército de demonios y *zombies*. Un grupo de estudiantes, ayudados por una entidad sobrehumana, Persona, lucharán contra los invasores.





Dracula X



PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: Konami



Se acerca el momento de conocer definitivamente uno de los lanzamientos más esperados para ***PlayStation***, **DRACULA X**. **Konami** parece seguir las directrices que han llevado a esta saga al estrellato, pero esta vez contando con el potencial gráfico y sonoro de ***PlayStation***.





D2



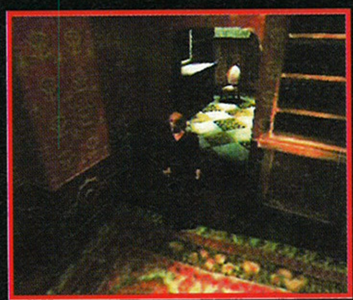
PAIS: Japón
CONSOLA: M2
COMPAÑIA: Warp





La gran sorpresa del año, una nueva consola, **M2**, y su primer título que está siendo desarrollado por **Warp**, son toda una incógnita. El tiempo nos dará la respuesta. Por ahora sólo sabemos que la de **D2**, ha optado por una mecánica de juego similar a RESIDENT EVIL.









Into the Shadows



PAIS: EEUU
CONSOLA: PSX-Saturn
COMPAÑIA: Scavenger



Scavenger se está tomando su tiempo para que el público vea **INTO THE SHADOWS**. Hay muchas esperanzas depositadas en este título, pero aún no ha visto la luz ni en la versión de ***PC***. Algunos lo comparan con un cruce entre QUAKE y SOUL EDGE. Lo que está claro que no faltarán esqueletos con vida, seres monstruosos y fieros combates a espada en un entorno 3D al estilo de TOMB RIDER que pueden hacer la delicia de los más exigentes.



Shadow Tower



PAIS: Japón
CONSOLA: PlayStation
COMPAÑIA: From Software



Los creadores de la saga KING'S FIELD, **From Software**, contraatacan en tierras niponas con una nueva creación. ¿Será una continuación de KING'S FIELD 3? ¿O nos sorprenderán con algo original que nos haga olvidar las excelencias de su obra maestra? Habrá que esperar.

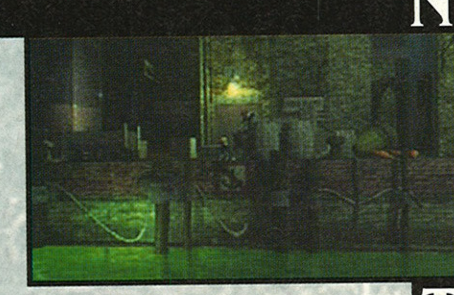


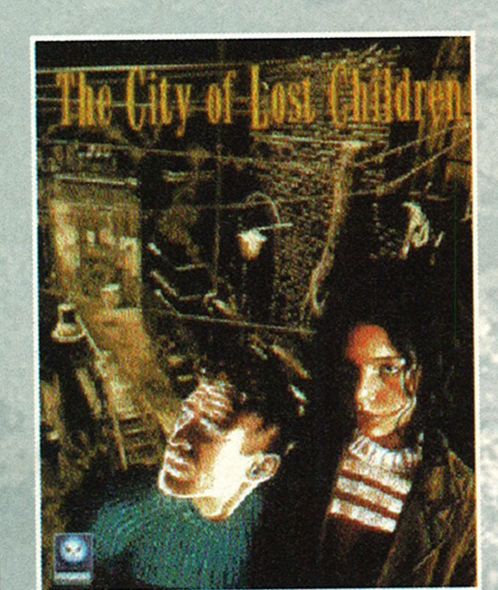




INTRO











Para aquellos que pudieron degustar la película de **Jeunet** y **Caro**, resultará gratificante contemplar en su consola como se ha recreado fielmente y con total acierto el particular universo de La Ciudad de los Niños Perdidos. De hecho, **Marc Caro**, director artístico del film, ha colaborado ayudando a **Psygnosis** en dicho apartado con valiosos comentarios. El resultado dentro del apartado gráfico, con más de 100 localizaciones diferentes, 20 personajes animados con *motion capture* y efectos de luz en tiempo real (alucinantes) deja bien claro que el tiempo invertido por la delegación francesa de **Psyg-**





LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS



El Equipo de Doblaje



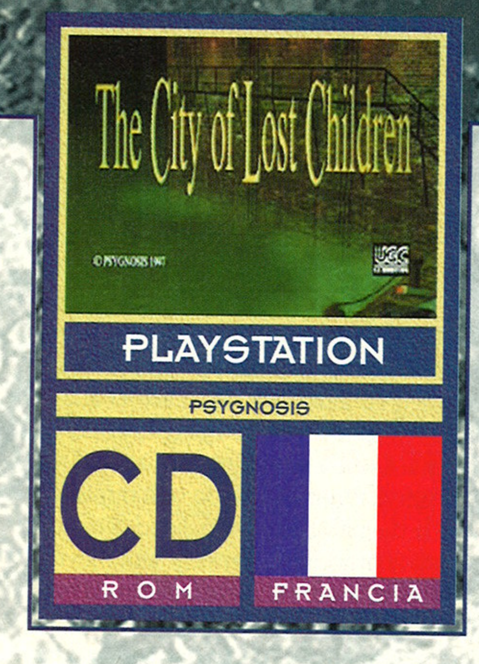
La distribución del juego LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS en España contará con la ventaja de estar doblado al castellano.Carlos Kaniowsky y la actriz Mª del Mar García Bordollo han sido los encargados de poner voces a los protagonistas del juego para que todos podamos disfrutar plenamente con esta magnífica aventura gráfica.

one



Cuando Miett consiga robar las monedas de la cabaña del vigilante se encontrará con One. Este simpático personaje está buscando a su hermano que ha sido secuestrado por los cíclopes. Uno de vuestros objetivos será ayudar a One para que encuentre al pequeño.





nosis ha merecido la pena. En lo que se refiere al juego en sí, nos introduce en la vida de Miette, una chica huérfana que lidera una banda de ladronzuelos que son adiestrados en el horfanato por unas profesoras siamesas con muy mal genio. En su camino se cruzará One. Se trata de un forzudo de circo que anda buscando a su hermano pequeño. Este ha sido secuestrado por los cíclopes, miembros de una extraña hermandad cuya principal característica es que todos son ciegos y no pueden aguantar el más mínimo sonido sin sufrir un ataque de dolor e histeria. Toda la historia está aderezada por voces digitalizadas que serán completamente dobladas al castellano. El juego transpira una atmósfera angustiosa cargada de misterio y promete ser una de las grandes sorpresas del presente año. En breve tendréis más noticias.

R. DREAMER

El Orfanato







Miett, la protagonista de esta historia, vive en un horfanato regentado por una despótica profesora siamesa. Allí les enseñan a robar y si tardan mucho en cumplir su misión o molestan, se les encierra en un horrible sótano que hay bajo la escuela.







La preciosidad de todos los escenarios queda patente en estas pantallas. Si os portáis bien con el chico os dará algo.















El Equipo de Programación

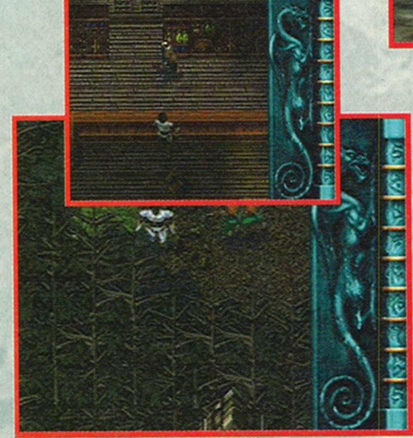


Estos son los componentes de Psygnosis Francia que han estado trabajando duramente a lo largo de dos años para dar vida a LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS. Sin duda, una gran producción.

Prólogo

Aquí comienza el juego. Eres forastero en un pueblo, está anocheciendo y no te acepta ni el posadero. Cuando sales a la calle, los vecinos te perseguirán hasta la muerte.







LEGACY OF KAIN

PlayStation

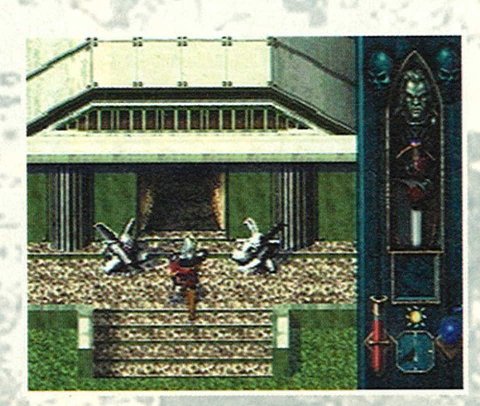
Las últimas noticias que nos han llegado de este juego nos han helado la sangre. Eso por no hablar del juego en sí. Es la épica aventura de Kain, perteneciente a la nobleza, que tras ser linchado y asesinado por los habitantes de un pueblo lejos de su tierra natal se ve convertido en un vampiro sediento de sangre. Contra su voluntad se abatirá sobre sus víctimas buscando una respuesta que le devuelva a la normalidad. Cuando acuda al oráculo su sorpresa será mayúscula y por tanto no la desvelaremos hasta que hagamos un reportaje a fondo del juego. Dos años y medio han tardado los chicos de **Silicon Knights** en dar vida a **BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN**, a medio camino entre una aventura y un *RPG*. Y la verdad es que ha merecido la pena el tiempo invertido. Desde los 45 minutos de escenas *FMV* con los que cuenta el juego, hasta el diseño al detalle de los escenarios con que cuenta el inmenso mapeado del juego son una delicia para el jugador. No en vano, sus creadores han dicho que **LEGACY OF KAIN** asegura unas 100 horas de juego. Toda una pasada. Además llama la atención la consistencia del protagonista. Como buen vampiro puede convertirse en diversas formas: lobo, murciélago, niebla y un ciudadano normal y corriente. Esto sin contar con los hechizos, las armaduras y otros *items* que le ayudarán a fina-

Metamorfosis



Kain hallará a lo largo de la aventura cuatro poderosos hechizos que le permitirán otras tantas transformaciones. En hombre lobo, en vampiro, en niebla y en una persona normal. Si los usas sabiamente te ayudarán a seguir adelante.







El Diario Oscuro



El menú de opciones Dark Diary te da acceso a todas las intros en FMV que irán apareciendo según avances por el juego.







lizar su búsqueda con éxito. La voz en *off* que acompaña al juego es realmente tétrica, eso sí, sólo habla inglés. Esperemos que la compañía que distribuya este título en nuestro país traduzca, por los menos en texto, los sabios y valiosos comentarios de Kain: «La suave luz del crepúsculo mortifica tus ojos abatidos por el dolor, y el reflejo de las llamas clama a la muerte en tu pálido rostro. Un tenue brillo en las gotas de sudor, almas de seres de otra vida, recrudece la tensión del momento cumbre de tu vida. Se escapa, huye del sufrimiento, ríndete a lo inevitable, comparece ante el tribunal de los justos. La luz comienza a extinguirse, porque el mundo de las sombras esta llamando a las puertas de tu conciencia. No entiendo porque te empeñas en resistirse al dulce arrullo de la Dama. Sus frías manos te mecerán para soñar eternamente. ¡Suelta la espada! Deja que tu corazón descanse de su diario abatimiento, relaja tu mente y ponla en blanco, has muerto. Saluda a la Dama».

R. DREAMER

La Cripta



Una vez que Kain se ha convertido en un vampiro sediento de sangre aparecerá en una lúgubre cripta. Allí podrá retornar para descansar y tomar fuerzas cuando las cosas no le vayan bien en tierras lejanas a su fúnebre morada.

JUEGOS de TERROR

Corrían tiempos oscuros para el pueblo llano, y los reyes tampoco se libraban de la mala influencia de una época en la que la magia y la brujería estaban a la orden del día. Entre todos los personajes nobles de este tiempo de leyenda destacó el Rey Arturo, y vosotros os halláis bajo su mando en CHRONICLES OF THE SWORD. Una oportunidad única de pertenecer a los caballeros de la mesa redonda.



INTRO









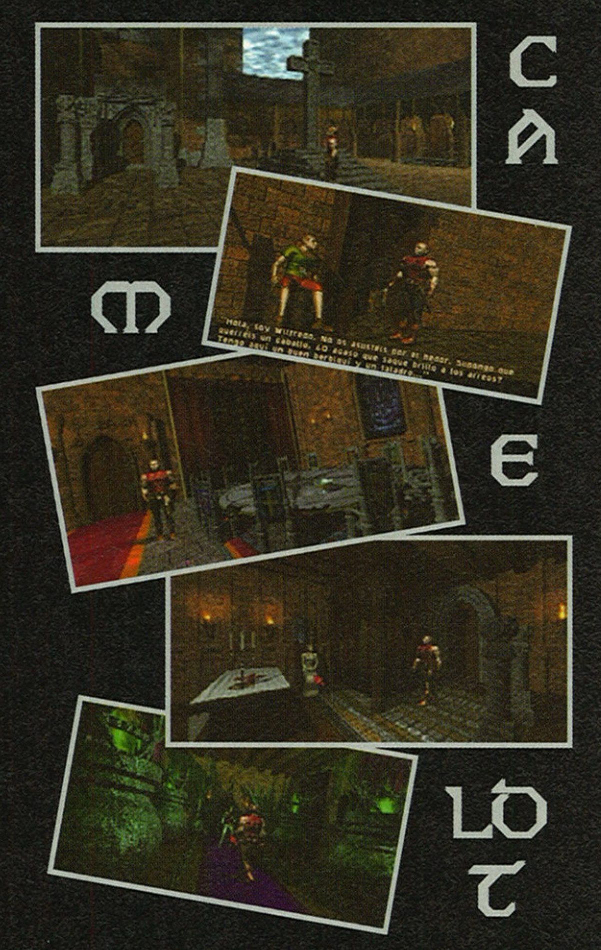


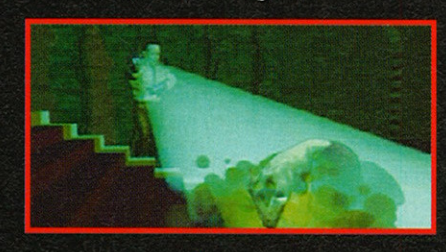


Pero para conseguir semejante honor tendréis que acabar con Morgana. La retorcida hechicera ha sembrado el caos en Camelot con sus injurias sobre Ginebra, la mujer del rey Arturo. Merlín ha decidido que alguien arreste a Morgana y tú has sido el elegido para llevar a cabo tan peligrosa misión. Esqueletos que cobran vida, serpientes gigantes y mil peligros acechan en cada rincón. Pero no será este el único enemigo al que tendrás que enfrentarte en **CHRONICLES OF THE SWORD**.

Los programadores parecen haberse olvidado de diferenciar la sensibilidad del puntero a la hora de marcar objetos clave para el juego. Así, por ejemplo, para encontrar el escondite de Merlín deberás apuntar con precisión al ojo del caballito de mar que hay en el relieve de la torre. Pero lo peor de todo, es que, en un principio, cuando pasas el puntero por dicha zona, el ojo no se diferencia para nada del resto del relieve y puede pasar completamente desapercibido. Este no es el único caso del juego, ya que otros *items* imprescindibles para avanzar en la aventura también permanecen indiferenciables de su entorno. Es más, será prácticamente cuestión de suerte encontrarlos en pantalla. Sin embargo, no todo son malas noticias. **CHRONICLES OF THE SWORD**, además de contar con un guión bastante entretenido, escenificado con pequeñas *intros* en *FMV*, tiene una gran ventaja a su favor respecto a otras aventuras. El juego se encuentra completamente doblado al castellano y los subtítulos también

CAMELOT



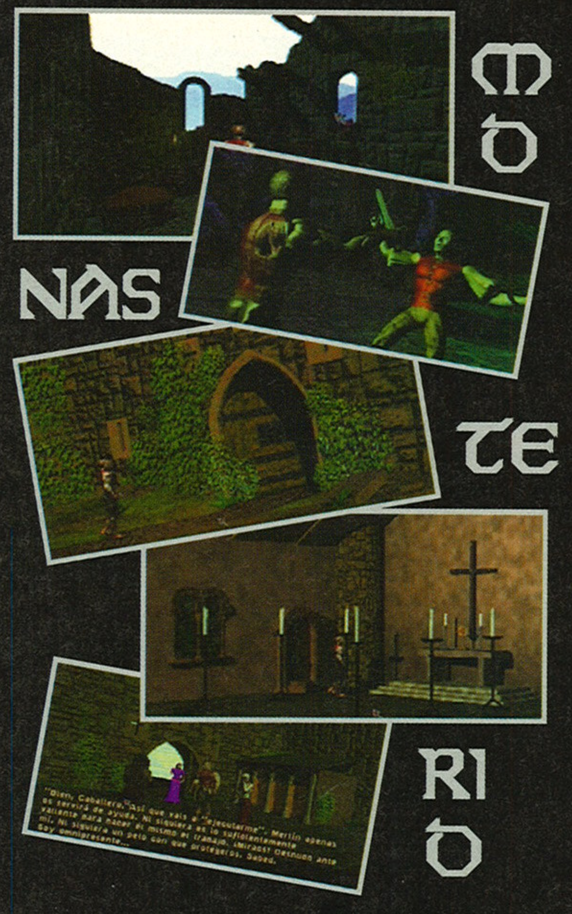




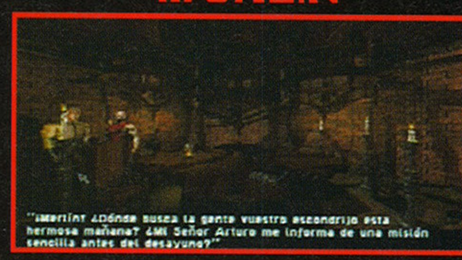
CASTILLOS EN E



MONASTERIO



MERLIN



Vuestra primera misión será encontrar a Merlín que se oculta en la torre con las paredes cubiertas de musgo.

MORGANA



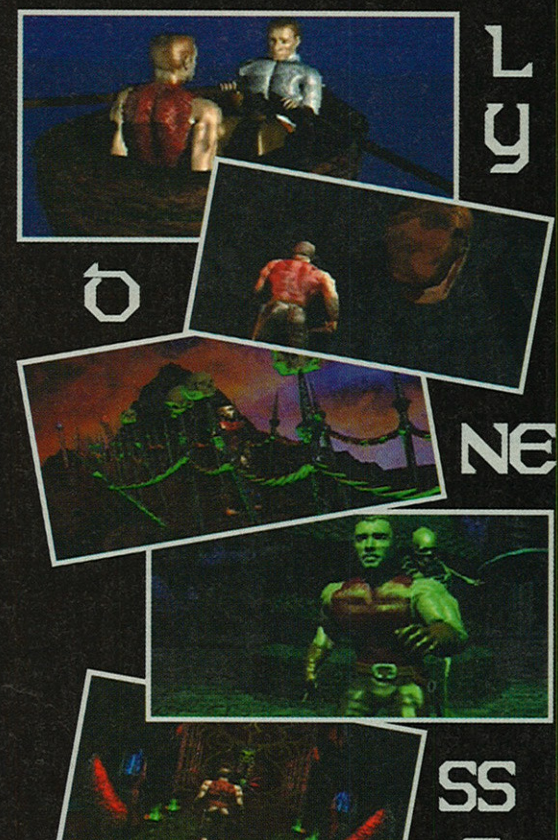
La bruja Morgana intentará impedir por todos los medios a su alcance que no lleguéis a su castillo.

BOSQUE



En la cabaña del bosque se oculta Doc, la Larva diurética. Ultimamente le ha dado por los juegos de espadas.

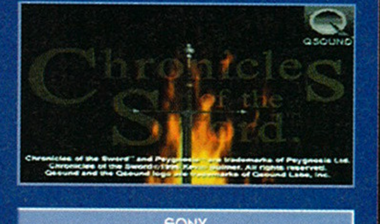
LYONESSE



han sido traducidos, por lo que será una aventura gratificante para todos aquellos que no tienen ni idea de inglés. Teniendo en cuenta este último dato, ahora mismo es uno de los juegos de este género más apetecible en el mercado, contando sobre todo con la presencia de otra gran aventura, BROKEN SWORD. Al parecer, ahora a todos les ha dado por las espadas.

R. DREAMER





SONY	
PSYGNOSIS-SYNTHETIC DIMENSIONS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	3
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 82



Los fondos tienen una gran calidad y han sido muy trabajados, pero el protagonista resulta un poco «patatero».

MUSICA — 86



Toda la aventura está ambientada por una melodía que, aunque no es ninguna maravilla, tampoco llega a molestar

SONIDO FX — 78



Los efectos sonoros destacan sobre todo por su ausencia en el juego. Pocos y muy repetitivos. El apartado más pobre.

JUGABILIDAD — 81

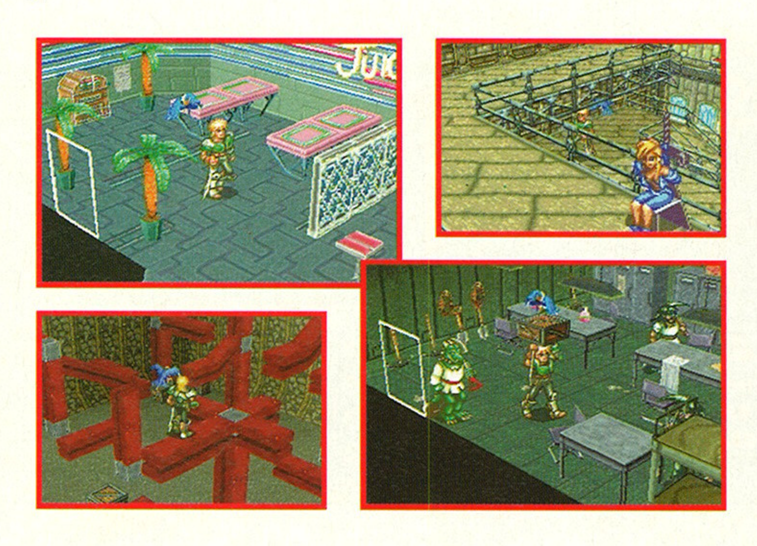


El juego es corto y además algunos objetos son prácticamente inencontrables si no tienes un golpe de suerte.

81 GLOBAL

Psygnosis contaba con un argumento clásico y una buena historia que contar, pero esta vez los usuarios de PC (siempre que cuenten con una máquina potente) han salido ganando a los de consola. Los gráficos en alta resolución ganarán enteros en un ordenador. Esperemos que en otra ocasión nos brinden un aventura de mayor empaque.

+ El argumento del juego y las intros en FMV que remarcan los momentos épicos.
− La forma de ocultar algunos items que harán que más de uno abandone.



Nada menos que dos años de trabajo les ha llevado a **Kan Naito** y sus compañeros completar esta maravilla de *RPG*, apoyados en dos nuevas y revolucionarias técnicas creadas exprofeso para este juego. La primera deriva directamente de los continuos problemas que han tenido siempre los juegos de corte isométrico con las plataformas. El jugador no podía calcular con exactitud la posición de la plataforma a la que iba a saltar, y en la mayoría de los casos acababa cayendo al vacío. Un problema tan viejo como la existencia de estos juegos, desde que KNIGHT LORE sentara las bases del género isométrico, y que se multiplicaba en LANDSTALKER en el que era necesario escalar verdaderos riscos, de plataforma en plataforma. Para no caer en el mismo error, **Climax** ha introducido en **DARK SAVIOR** el *Hyperion Perspective System*, el cual, gracias al más veloz *engine* geométrico creado hasta la fecha en ***Saturn***, permite al jugador rotar, ampliar y alejar la pantalla de juego a su antojo, calculando en todo

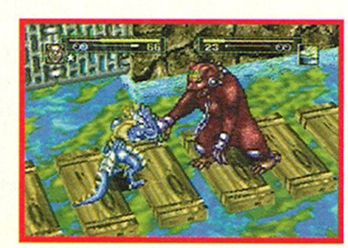




LA ISLA DE LO

Tras dar forma a LANDSTALKER (el mejor Action RPG jamás creado para MD). Climax pretende rememorar la hazaña en su primera producción para Saturn. Una explosiva aventura donde









combates, misterios, pasiones y traiciones se enfrentan a través de un nuevo y revolucionario concepto de juego: Parallel Scenario. Nada volverá a ser igual tras DARK SAVIOR.







momento la situación de cada plataforma. Combinando escenarios generados a base de polígonos y *texture mapping* con *sprites 2D*, **Climax** prefirió desechar en su momento las herramientas en C++ que les suministró **Sega** para escribir el juego con sus propios recursos en código ensamblador, dando a luz el más veloz entorno poligonal visto hasta el momento en esta máquina. Pero lo mejor del juego está aún por llegar. El segundo As guardado en la manga de **Climax** recibe el nombre de *Parallel Scenario*, y consiste en dividir el mismo juego en cinco historias paralelas. De tu rápidez a la hora de resolver el prólogo del juego dependen todos los acontecimientos posteriores que sucederán en **DARK SAVIOR**, haciendo de cada paralelo una aventura completamente diferente. Mismo escenario, mismos personajes, pero diferente historia. Todo tiene como origen el traslado del diabólico Bilan a la Isla Prisión y su posterior fuga. Si eres rápido en llegar a la cabina del capitán, podrás detener a Bilan antes de que mate a toda la tripulación. Si no, la historia tomará un rumbo insospe-













PARALLEL 5: MARATHON OF DEATH

El último de los paralelos nos lleva al más allá, donde Garian, el protagonista, tiene una nueva oportunidad de resucitar, tras morir a manos del falso Bilan. Pero para volver a la vida deberá enfrentarse a 10 peligrosos rivales.

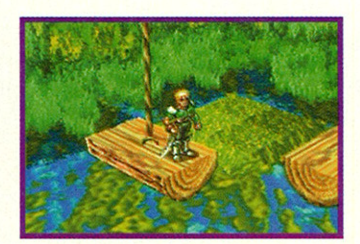




HYPERION PERSPECTIVE

Lo principal es que puedas ver con toda claridad donde saltas. No importa si para ello hace falta rotar todo un gigantesco escenario. Gracias a las herramientas de **Climax**, ***Saturn*** puede hacer eso y mucho más.











chado, y mientras en un paralelo tu meta tan sólo consistirá en cazar a Bilan, en otros abanderarás una revolución o deberás buscar el remedio para curar a tu hermano. Incluso es posible cambiar la historia dentro de un mismo paralelo. Por ejemplo, en el primero de ellos, *A Hunt For The Evil*, si rescatas a Drizzit el saurio y lo llevas con sus amigos te granjearás la amistad de los revolucionarios. En cambio, si lo abandonas a su suerte te tocará enfrentarte a su jefe Master Brunapio, cambiando el desarrollo de los acontecimientos. Cada paralelo tiene su propio nivel de dificultad, así como nuevos escenarios y situaciones, como el vertiginoso viaje en carretilla, exclusivo del tercer paralelo *A Hunt for the Lies*. Absolutamente todo queda grabado en la *RAM* de la consola, de tal manera que una vez acabado un paralelo, puedes probar fortuna en otro. Indiscutible a ni-













PARALLEL SCENARIO

El prólogo marca todo el posterior desarrollo de **DARK SAVIOR**. Sé veloz, llega antes que Bilan a la cabina de mando y cambiarás el rumbo de la historia. Conocerás nuevos lugares, nuevas situaciones y nuevos personajes.

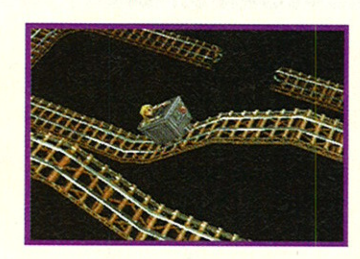
PARALELO 1: Cabina del Capitán después de **4' 30"**
PARALELO 2: Cabina del Capitán entre **3' 30"** y **4' 29"**
PARALELO 3: Cabina del Capitán antes de **3' 29"**
PARALELO 4: Accesible únicamente tras el **Paralelo 3**
PARALELO 5: Cabina entre **3' 30"** y **4' 29"** perdiendo la pelea

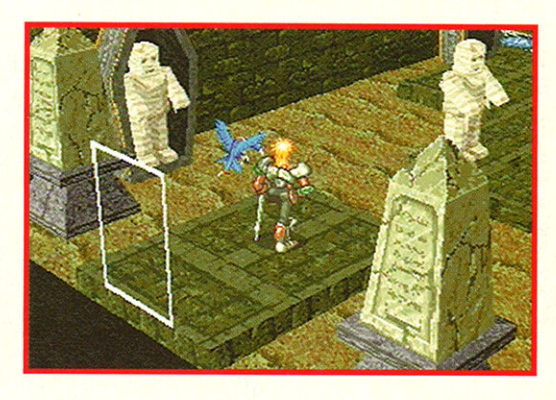
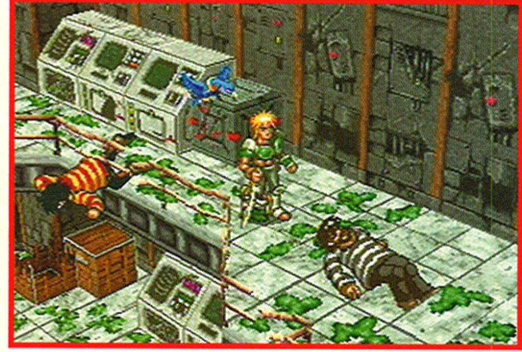


SIN ROMPERTE LA JETA, RECORRE LA MINA EN VAGONETA

Una de las principales exclusivas del tercer Paralelo es esta dramática excursión por una mina abandonada. Si creías que era espectacular la secuencia de las vagonetas de INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO, todavía no has visto esta parte del juego. Elige entre una vista interior y otra exterior y salta sobre la vías rotas. Será una experiencia inolvidable.

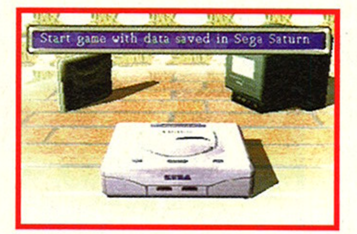




vel técnico, **DARK SAVIOR** se ha ganado por derecho propio la condición de Rey de los ***Action RPG*** en ***Saturn***. Contiene las dosis adecuadas de plataformas, aventura y arcade para contentar a todo el mundo, desde el sesudo fan del Rol hasta el que no ha visto en su vida un ZELDA o un STORY OF THOR. La buena labor de **Kan Naito** en la programación, **Toshio Terada** en la historia y **Hiroshi Kondo** en la música nos han proporcionado un buen motivo para engancharnos a ***Saturn*** por semanas. Lástima que tengamos que esperar de dos en dos años para disfrutar de juegazos como éste.

NEMESIS

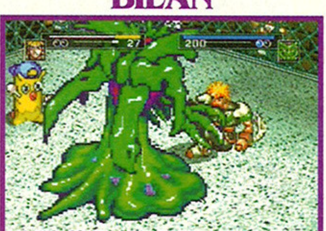


Esta pantalla de opciones es lo más cerca que los usuarios europeos vamos a estar de la Saturn blanca.

BRUNO EL TIGRE



BILAN



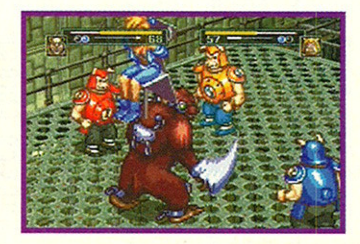
MONTONZILLA



COMBATES, CAPTURAS Y OTRAS MALDADES

Con la misma mecánica y estructura de un arcade de lucha, los combates de **DARK SAVIOR** ofrecen la posibilidad de ejecutar magias y combos, e incluso de capturar a los enemigos, para luego utilizarlos en sucesivos combates. Aunque algunos de estos enfrentamientos son idénticos en los cinco paralelos, otros son absolutamente exclusivos.







SEGA	
CLIMAX	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5 PARALELOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 93

Salvo muy contadas ralentizaciones, los complejos gráficos del juego se mantienen increíblemente suaves y fluidos.

MUSICA 92

Con una obertura diferente para cada paralelo, el trabajo de Hiroshi Kondo en el aspecto musical es insuperable.

SONIDO FX 83

En algo tenía que cojear la cosa. Aunque correctos, los FX no pasan de ser los mismos que hemos oído en cientos de juegos.

JUGABILIDAD 94



Aunque ya de por sí es superjugable, todos los honores del juego deben ser para el Parallel Scenario. Menudo hallazgo.

GLOBAL 94

Ante juegos como éste cualquier puntuación resulta corta. Toda una revolución en el aspecto técnico, el verdadero éxito de DARK SAVIOR reside en su variedad de acciones y situaciones. El mejor Action RPG de Saturn con diferencia. Tan sólo el esperadísimo GRANDIA de GameArts podría llegar a hacerle sombra. Pero eso, es otra historia.

\+ EL Parallel Scenario o cómo aprovechar un mismo escenario para 5 juegos distintos.

− Que no lo hayan traducido finalmente al castellano, tal y como se había prometido.



PLAYSTATION 10

1 TEKKEN 2
Beat'em-up ♦ Namco



NBA IN THE ZONE 2 es el único título merecedor de entrar en el TOP 10 de este mes. Esperemos que lleguen mejores tiempos en breve.

2 RESIDENT EVIL
Aventura ♦ Capcom

3 WIPE OUT 2097
Conducción ♦ Psygnosis

4 CRASH BANDICOOT
Plataformas 3D ♦ Sony

5 DESTRUCTION DERBY 2 ↑
Conducción ♦ Psygnosis

6 TOBAL NO.1 ↓
Beat'em-up ♦ Sony/Squaresoft

7 BROKEN SWORD
Aventura ♦ Sony/Revolution

8 TOMB RAIDER
Plataformas 3D ♦ Core Design

9 JUNGLA DE CRISTAL ↓
Arcade ♦ Electronic Arts

10 NBA IN THE ZONE 2
Deportivo ♦ Konami

SATURN 10

1 TOMB RAIDER
Plataformas 3D ♦ Sega



La macizorra de **Core** sigue en lo más alto de la lista, aunque DARK SAVIOR y DIE HARD ARCADE se han encargado de animarla un poquillo.

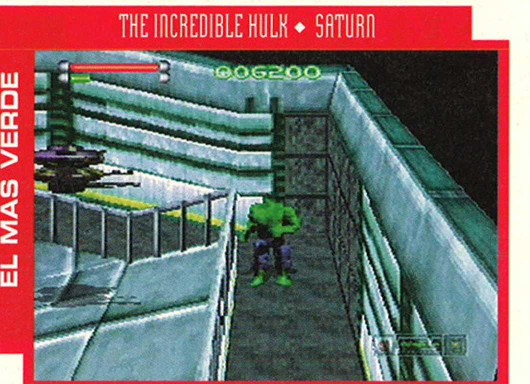
2 NIGHTS
Arcade ♦ Sega

3 DARK SAVIOR — NOVEDAD
Action RPG ♦ Sega/Climax

EL MAS REAL

PORSCHE CHALLENGE ♦ PLAYSTATION

EL MAS VERDE



THE INCREDIBLE HULK ♦ SATURN

EL AS DE THE ELF



FINAL FANTASY VII ♦ PLAYSTATION

GAME BOY 5

1 DONKEY KONG LAND 2
Plataformas ♦ Nintendo

2 MONSTER MAX
Filmation ♦ Titus / Rare

3 DONKEY KONG LAND
Plataformas ♦ Nintendo

4 KING OF FIGHTERS´95
Beat´em-up ♦ SNK

5 TETRIS ATTACK
Puzzle ♦ Nintendo



GAME GEAR 5

1 ARENA
Shoot´em-up ♦ Sega

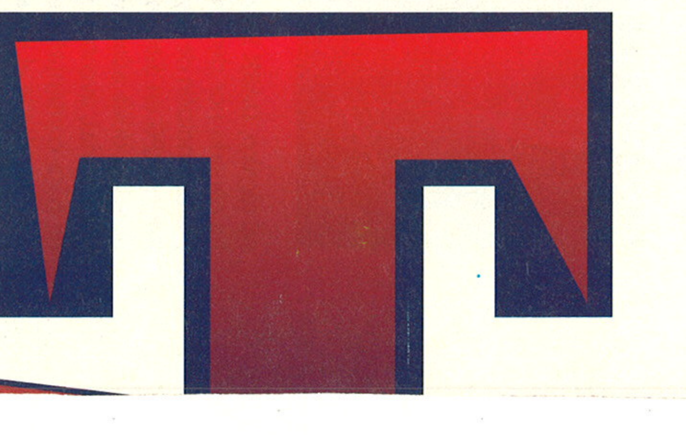
2 SONIC LABYRINTH
Plataformas ♦ Sega

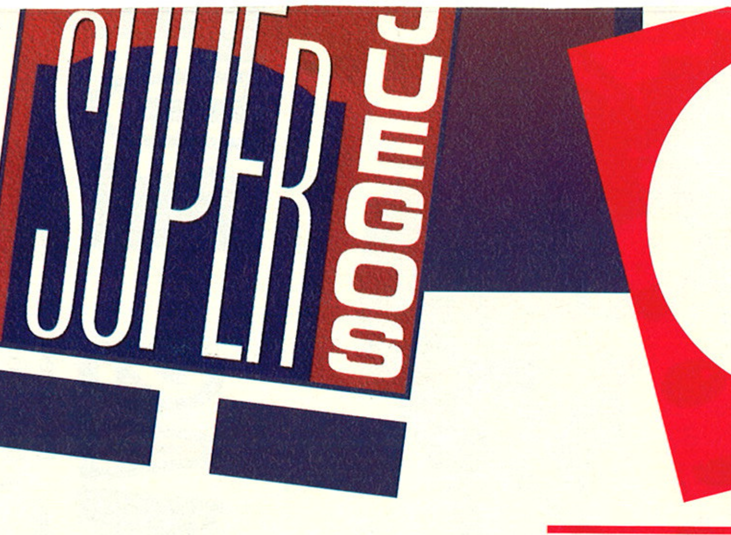
3 JOHN MADDEN 96
Deportivo ♦ Electronic Arts

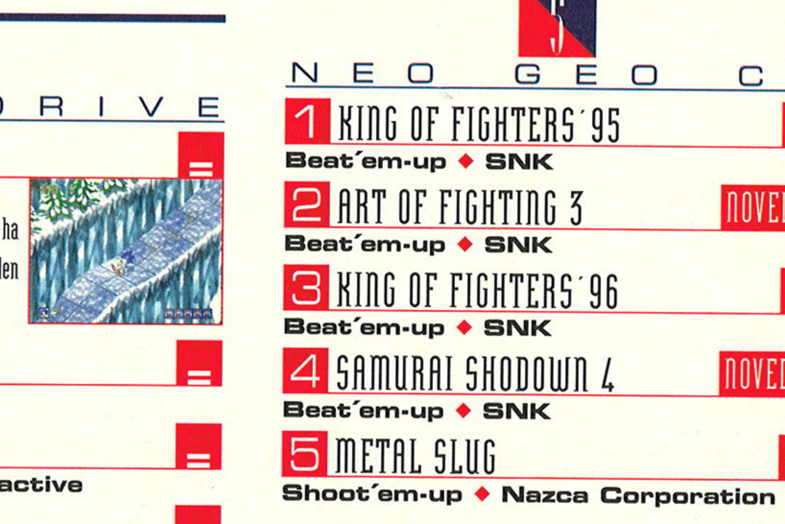
4 TINTIN EN EL TIBET
Plataformas ♦ Infogrames

5 TAIL'S ADVENTURES
Plataformas ♦ Sega

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.









5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

6 SEGA AGES =
Clásicos ◆ Sega

7 DIE HARD ARCADE NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Sega

8 VIRTUA COP 2 ↓
Shoot'em-up ◆ Sega

9 SONIC 3D ↑
Plataformas 3D ◆ Sega

10 WORLD WIDE SOCCER 97 ↓
Deportivo ◆ Sega

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo

La entrada de KIRBY'S FUN PAK en el tercer puesto de la lista ha revolucionado la clasificación. SMW 3, por supuesto, se mantiene en lo alto.

2 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 KIRBY'S FUN PAK NOVEDAD
Plataformas ◆ Nintendo/Hal

4 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

5 I.S.S. SOCCER DELUXE ↓
Deportivo ◆ Konami

6 TETRIS ATTACK ↓
Puzzle ◆ Nintendo

7 DK COUNTRY 2 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

8 WINTER GOLD ↓
Deportivo ◆ Nintendo

9 SECRET OF EVERMORE ↓
Action RPG ◆ Square

10 REALM =
Shoot'em-up ◆ Titus

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =
Arcade ◆ Sega

La excesiva calma reinante en este último mes ha permitido que todos los títulos de lista acomoden sus posiciones en espera de mejores tiempos.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

4 DISNEY COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

5 SEGA COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

8 VECTORMAN =
Shoot'em-up ◆ Sega

9 MICROMACHINES 96 =
Conducción ◆ Codemasters

10 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Soft

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS'95 ↑
Beat'em-up ◆ SNK

2 ART OF FIGHTING 3 NOVEDAD
Beat'em-up ◆ SNK

3 KING OF FIGHTERS'96 ↓
Beat'em-up ◆ SNK

4 SAMURAI SHODOWN 4 NOVEDAD
Beat'em-up ◆ SNK

5 METAL SLUG =
Shoot'em-up ◆ Nazca Corporation

5 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Nintendo

2 PILOTWINGS 64 NOVEDAD
Simulador de vuelo ◆ Nintendo

3 TUROK NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Acclaim

4 I.S.S. DELUXE NOVEDAD
Deportivo ◆ Konami

5 SHADOWS OF THE EMPIRE NOVEDAD
Arcade ◆ Nintendo/Lucas Arts

SUPER MARIO 64

EN EL FIRMAMENTO SIEMPRE HAY UNA ESTRELLA QUE BRILLA MAS QUE EL RESTO Y QUE DESPRENDE UNA LUZ DIFERENTE, CALIDA Y ACOGEDORA PERO CON TODA LA FUERZA DEL UNIVERSO EN SU INTERIOR. SI TRASLADAMOS ESTA TEORIA A OTRO UNIVERSO, AL DEL VIDEOJUEGO, SOLO PODRIAMOS REFERIRNOS AL JUEGO QUE NOS OCUPA, **SUPER MARIO 64**, LA MEJOR Y M. CREACION LUDICA DE TODOS LOS TIEMPOS.

LA ESTRELLA MAS RUT

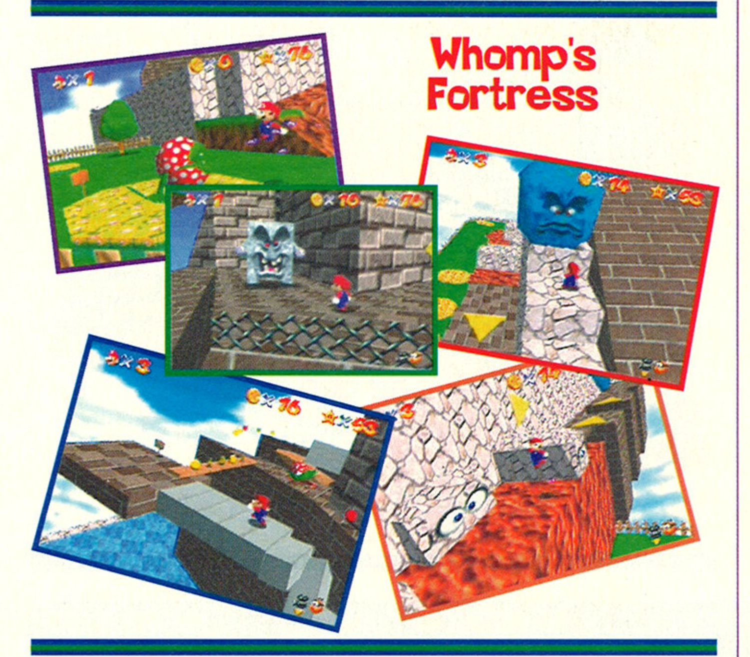
Desde que **SUPER MARIO 64** visitó el País del Sol Naciente el pasado 23 de Junio he intentado disimular un poquito, por aquello de darle más emoción, las inconfesables emociones y sensaciones que la última creación de **Nintendo** me ha proporcionado. No es fácil evitar el calor, el frío, la incertidumbre, la ternura, la rabia, el júbilo que irradia el cartucho una vez sumergidos en el maravilloso universo geométrico de **SM64**. Todas estas sensaciones recorrerán vuestro cuerpo mientras deambuláis con total libertad por los entornos vectoriales más perfectos y sólidos jamás concebidos para un videojuego. Y lo mejor de todo es que hasta que no apaguéis la consola, si es que lográis hacerlo, no os libraréis de ese maravilloso encantamiento que supone compartir horas, días y el tiempo que haga falta con un juego de esta magnitud. Hasta que no logréis completar el cartucho no volveréis a dormir con la conciencia tranquila, todas las situaciones vividas en cada unos de los mundos que encierra **SM64** acudirán a vuestro cerebro y os obligarán a despertaros, encender la consola y conseguir alguna estrella más. Los que hayan

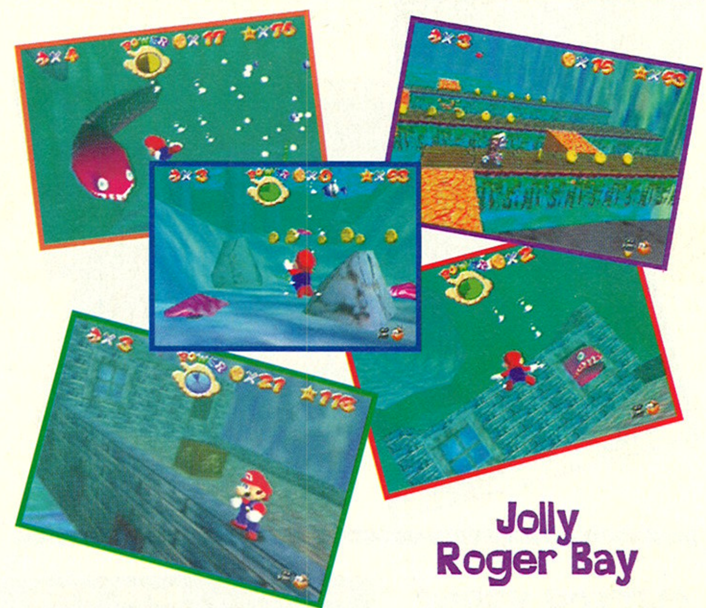

Bomb-omb Battlefield





Whomp's Fortress

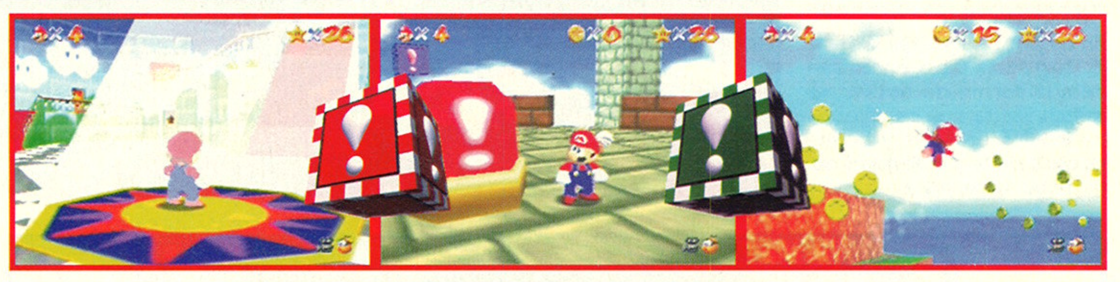




Jolly Roger Bay

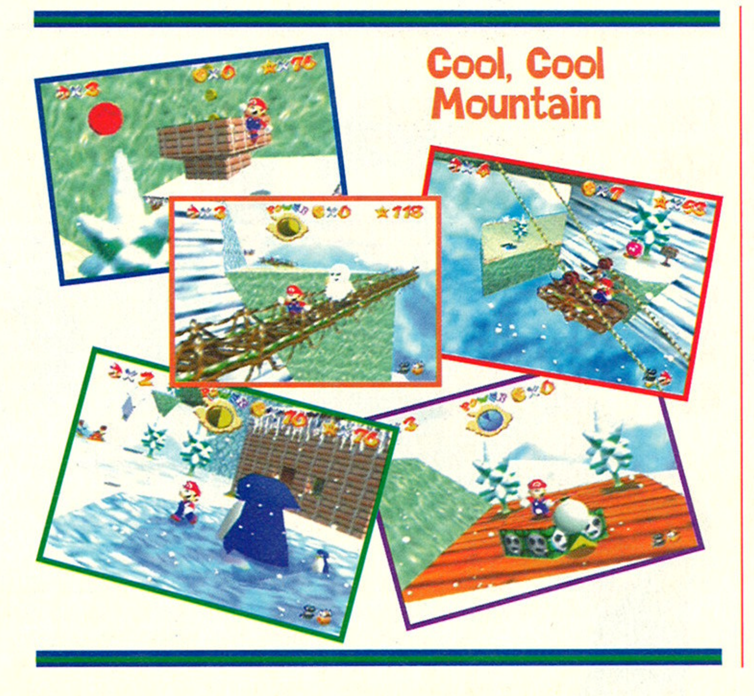
SWITCH ROJO

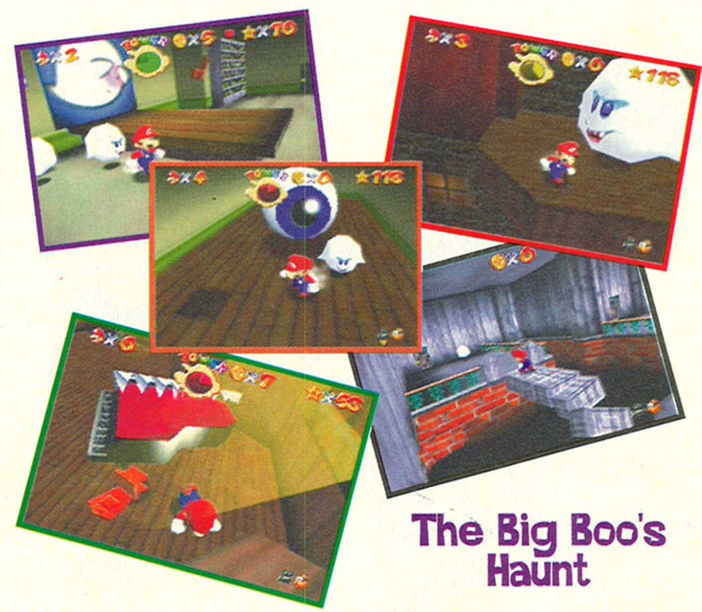
Para encontrar el switch rojo tendremos que situarnos en pleno centro del hall del castillo y, con la cámara de observación activada, mirar hacia arriba. Las alas son vuestras.



ILANTE DE NINTENDO

Cool, Cool Mountain





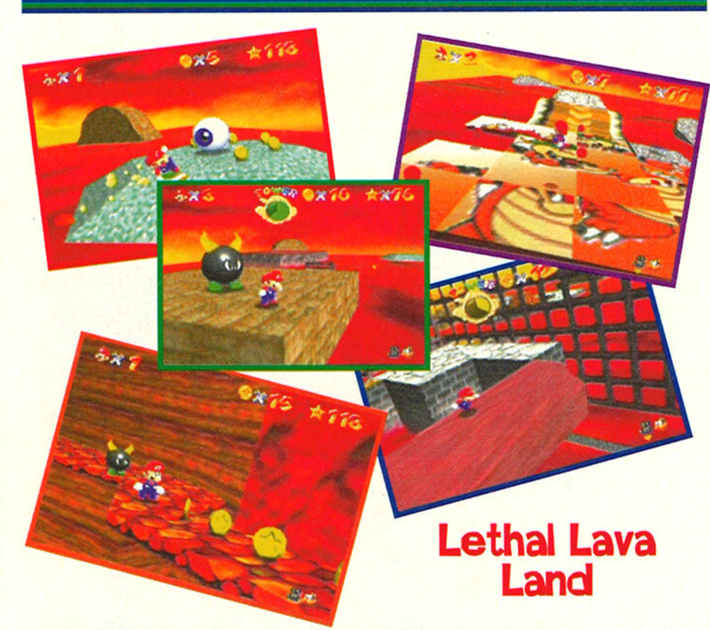
The Big Boo's Haunt





Hazy Maze Cave



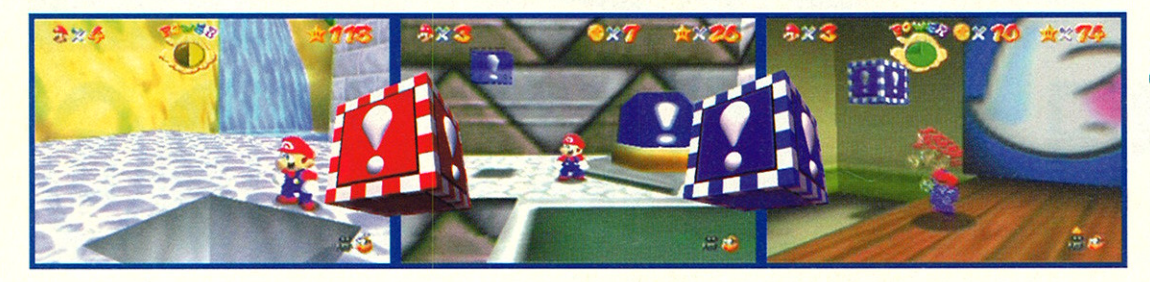


Lethal Lava Land

SWITCH VERDE

En un pozo negro de la fase 6, Hazy Maze Cave, encontraréis la forma de activar el switch verde que os ofrecerá inmunidad total y la imprescindible posibilidad de no flotar en el agua.





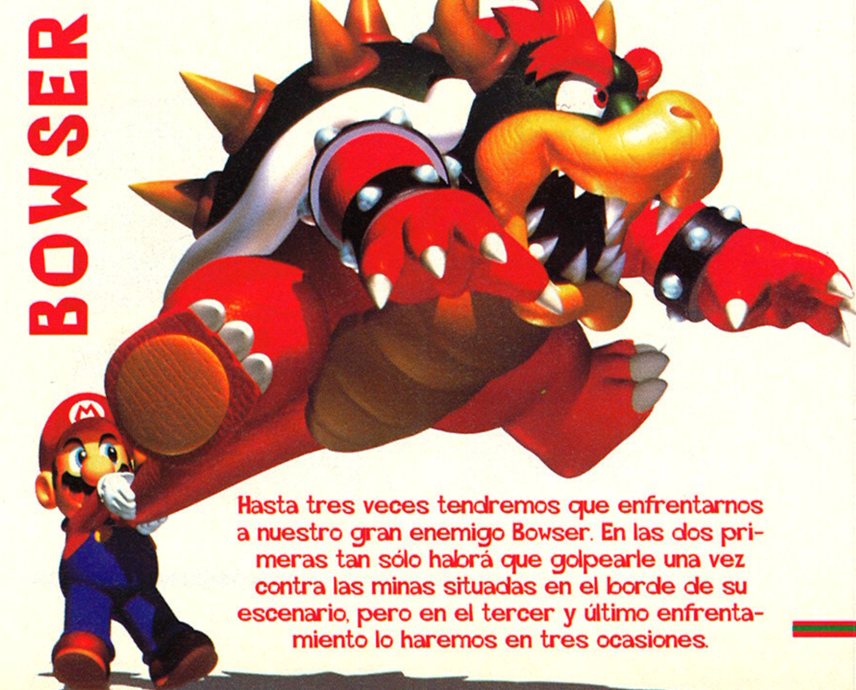
SWITCH AZUL

Cuando hayamos vaciado el foso principal podremos introducirnos en la pequeña abertura e ir en busca del ansiado switch azul que nos permitirá atravesar determinadas paredes.



Shifting Sand Land

BOWSER



Hasta tres veces tendremos que enfrentarnos a nuestro gran enemigo Bowser. En las dos primeras tan sólo habrá que golpearle una vez contra las minas situadas en el borde de su escenario, pero en el tercer y último enfrentamiento lo haremos en tres ocasiones.





Dire, Dire Docks

Snowman's Land

disfrutado con SUPER MARIO WORLD sabrán a que me estoy refiriendo. ¿Quién había dudado de la, en teoría, limitada capacidad de los cartuchos de *Nintendo 64*? La demostración es clara y rotunda. No hay pausas, ni tiempos de carga. Aunque sigo pensando que el problema no está en el soporte, ni en los megas de un juego (SUPER MARIO WORLD poseía tan sólo cuatro), el principal problema a la hora de crear un juego como éste es el talento, la imaginación y el encanto. Cualidades que hoy por hoy sólo unos pocos privilegiados como **Shigeru Miyamoto** pueden reunir y que adornan cada una de sus creaciones. En **SUPER MARIO 64** todo esta concebido de una forma genial, desde la ingeniosa estructura del castillo, que nos obligará a ir consiguiendo estrellas poco a poco para acceder a nuevas zonas del mismo, hasta la enigmática descripción de las misiones a realizar para conse-

Wet-Dry World



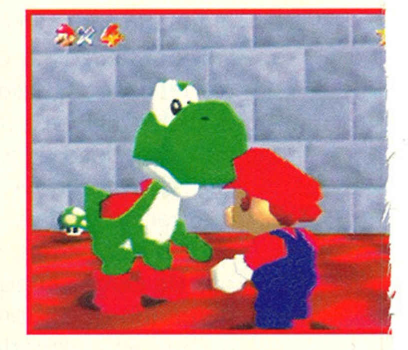


FINAL





guir las anheladas estrellas. Cada uno de los quince mundos esconde en su interior seis estrellas más una séptima que nos será otorgada al conseguir cien o más monedas en ese escenario. Las misiones son de lo más variado, surrealista y rebuscado, proporcionándonos horas de auténtica tensión y emoción en busca de los, a veces insondables, enigmas de **SUPER MARIO 64**. Entre las más brillantes me gustaría destacar la ciudad sumergida en el agua, la búsqueda del hijo perdido de mamá pingüino, el enfrentamiento con el gusano, las dos carreras contra la tortuga, el pequeño iglú y las misiones de Shifting Sand Land. Cada vez que consigamos un determinado número de estrellas podremos abrir la puerta que nos conduzca a los caóticos mundos de Bowser, en los que nos espera un recorrido plagado de peligros y continuas pruebas de reflejos y habilidad que tendrán como colofón al ancestral enemigo de Mario. Pero aquí no acaba la cosa, porque nos esperan detalles tan importantes y emblemáticos de la saga Mario como activar tres gigantescos *switches* de colores que nos otorgarán poderes especiales (volar, atravesar paredes o ser inmunes), la aparición



Logrando 120 estrellas se activará el cañón del castillo y volaremos hacia los tejados para hallar a Yoshi. Este os dará cien vidas y un nuevo salto triple.



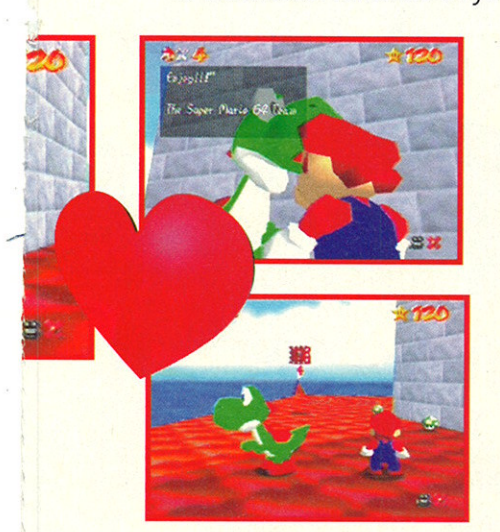


estelar de Yoshi al final del juego, los emocionantes e inciertos viajes en cañón y la dura tarea de encontrar los quince secretos (con su estrella correspondiente) que esconde en su interior el castillo de la princesa. Todo un compendio de diversión y jugabilidad en estado puro. Si los apartados tecnológicos como el *engine 3D* son de una brillantez absoluta (texturas y vectores se complementan a la perfección con una solidez envidiable), la todopoderosa jugabilidad se alza como protagonista indiscutible del cartucho. Creo que con esto está dicho todo. ***Nintendo 64*** ya está aquí y su primer juego se ha convertido en la mejor creación lúdica de todos los tiempos, en formato cartucho y con tan sólo 64 megas. El listón ha sido situado quizá demasiado alto y pasarán muchos, muchos meses antes de que podamos ver un juego que supere o iguale la genial obra maestra de **Nintendo**, quizá hasta la llegada de LEGEND OF ZELDA. **Shigeru Miyamoto** y **SUPER MARIO 64** han vuelto a demostrar que son las estrellas más brillantes y luminosas del firmamento y que su luz es capaz de deslumbrar a millones de personas en todo el mundo.

THE ELF



Tick Tock Clock

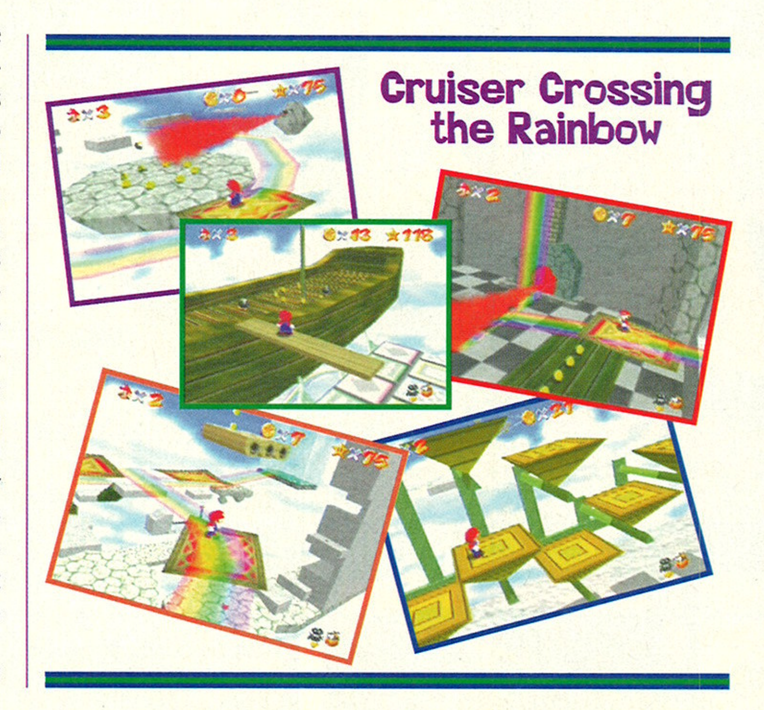




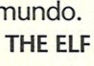


120 ESTRELLAS

Para completar las 120 estrellas del juego tendremos que coger las siete que se encuentran en cada uno de los mundos (105 en total) y descubrir los 15 secretos del castillo.



Cruiser Crossing the Rainbow









VERSION SNES

Uno de los mayores clásicos de SNES, en el que un Chip DSP producía los mejores efectos de Modo 7 que se han visto en esta consola.

EL CIELO es el límite

La secuela de uno de los mayores títulos de culto de SNES llega hasta nosotros para demostrarnos el poderío de los 64 bits de Nintendo a la hora de generar y mover escenarios 3D.

Aunque no gozó de la masiva popularidad de otros *hits* de **Nintendo** como SUPER MARIO KARTo F-ZERO, PILOTWINGS causó un fuerte impacto entre los usuarios de ***Super Nintendo*** gracias a su sensacional uso del *Modo 7*, que ayudado por un chip *DSP*, le permitía ejecutar *zooms*, rotaciones y otras rarezas gráficas con una suavidad increíble. Todo ello unido a la jugabilidad *Made In Nintendo* dio como resultado una obra maestra reconocida por todos, pero que no acabó de cuajar entre la mayoría de los usuarios, escépticos ante lo que parecía ser otro de tantos simuladores de vuelo. Su sucesor de 64 *bits* podría llevar el mismo camino, algo que debemos impedir a toda costa. Quizá su nombre no arrastre tantos compradores como SHADOWS OF THE EMPIRE o SUPER MARIO 64, pero podemos asegurar que estamos ante el más divertido, jugable, espectacular y abstracto simulador de vuelo jamás creado para un sistema doméstico. Una jugabilidad en la que ha tenido mucho que ver **Mr. Shigeru Miyamoto** (padre de Mario y productor ejecutivo del juego) y que tiene su mayor exponente en su extrema facilidad de manejo. Olvida los añejos simuladores de vuelo en los que hay que controlar el aceite, la oscilación de las alas y el estado del vientre de los pilotos. Con la inestimable ayuda del *joystick* analógico, cualquier ju-



BIRDMAN

Consigue la insignia de plata (o aún mejor la de oro) en las tres pruenas de la clase Beginner y podrás dar rienda al sueño más antiguo del hombre: volar. Cual grácil golondrino podrás surcar los aires de Holyday Island. Más adelante, según vayas superando clases y subjuegos, podrás acceder a tres nuevos escenarios más: Ever-Frost, Crescent y Little States.



CANNONBALL

Introduce a tu piloto en el cañon y lanzálo como un pelele por los aires con un único objetivo: acertar en el centro de la diana. Por cada uno de sus tres niveles, la prueba del hombre-bala te ofrece cuatro objetivos diferentes, incluyendo el mismísimo monte Rushmore, con Mario compartiendo estrellato con los presidentes de EE.UU. Ajusta los grados, la fuerza del disparo y busca los ansiados 25 pts de la victoria.

HANG GLIDER

Infinitamente más jugable que su antecesora de 16 bits, el ala delta es una de las pruebas más relajantes de PILOTWINGS 64. Aprende a usar las corrientes de aire y triunfarás.



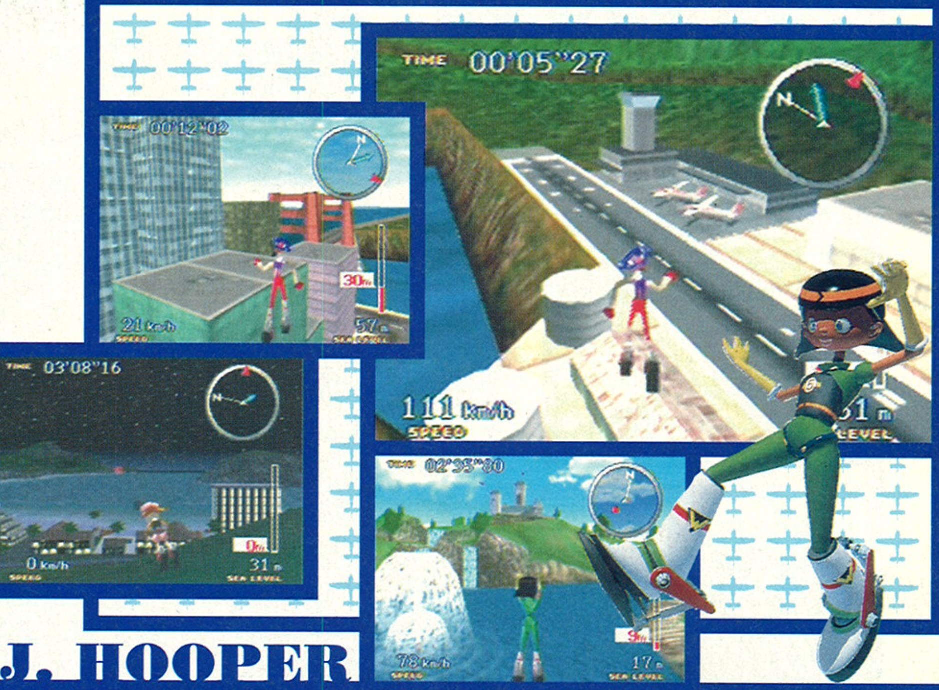
ROCKET BELT

Si ya era un problema en el original de SNES, imagínate ahora, con rascacielos y montañas complicando aún más cada misión. Un consejo: juega con Hawk o Robin. El viento no les afecta.





gador puede hacerse con el control de **PILOTWINGS 64** en cuestión de minutos. El espectácular despliegue gráfico lo ponen los señores de **Paradigm Simulations Inc**, unos expertos en cuanto al diseño y producción de simuladores de vuelo (no en vano entre sus muchos clientes se encuentra el ejército de **EE.UU.**), los cuales han unido sus fuerzas junto a los programadores de **Nintendo** para confeccionar el *engine 3D* más poderoso que han visto los tiempos. Incluso, y como ya avanzamos el pasado número, la versión de **PILOTWINGS 64** que llegará hasta nosotros ha sido mejorada con respecto al original japonés, con una optimización del entorno tridimensional que se traduce en una mayor suavidad en los giros de cámara. La guinda a todo esto lo pone el *antialiasing* o suavizado de los *pixels* (uno de los puntos fuertes del *hardware* de ***N64***) con unos resultados más que sorprendentes. En cuanto al término abstracto, de qué mejor manera se podría denominar un juego en el que introduces a tu piloto en un cañón para estrellarlo en el monte Rushmore, sobrevuelas rascacielos y cumbres alpinas de salto en salto o acabas a golpe de misil con un gigantesco robot empeñado en hacerse unos largos frente a la costa. Gracias a la pila que incorpora el cartucho podrás grabar tu puntuación en cada uno de los eventos, con



J. HOOPER

Armado con unas adidas con tracción neumática, tu objetivo en este subjuego consiste en llegar a la meta lo más rápido posible, saltando sobre edificios, ríos, valles y montañas. Evita todo lo posible el contacto con el agua e intenta dar siempre a tus saltos un ángulo de 45°. Una vez más, los mejores para esta prueba son Hawk y Robin. Lark y Kiwi son más veloces, pero les afecta el viento como perras.



SKY DIVING

A medio camino entre Le Llaman Bodhi y Salto al Peligro, en esta trepidante prueba de paracaidismo deberás dibujar formaciones en el aire con los otros tres saltadores. Tienes de límite hasta que las nubes den paso a una impresionante vista de la isla. En ese momento debes abrir el paracaídas y aterrizar en el punto designado. Por una vez, lark y Kiwi son la mejor opción para el triunfo.







GYROCOPTER

La prueba más divertida de todo el juego y la que posee mayores dosis de arcade. A los mandos de un curioso cruce de avión y helicóptero, la mayoría de las misiones que deberás afrontar consisten en atravesar anillos y disparar misiles contra dianas y globos. Capítulo aparte son los dos enfrentamientos contra el robot Meca Hawk alias "Fefo", un gigantesco ser empeñado en derribarnos una y otra vez.

cuatro grados diferentes a superar: Beginner, Clase A, Clase B y Clase Piloto. Llegar a ellos es fácil. Lo difícil es dominarlos por completo y conseguir las insignias de oro y plata que abren el camino a los cuatro subjuegos. Para ello cuentas con seis pilotos de muy diferente condición física, que añaden aún más variedad a un juego que ya está llamado a ser un nuevo título de culto entre los usuarios de N64. Esperamos que además le acompañe el éxito y el gran público sepa ver en él lo que Shigeru y sus colegas han dejado patente: una calidad técnica y una jugabilidad como nunca se ha visto en un simulador de vuelo. Vamos, que sería un crimen dejar escapar un juego como éste.

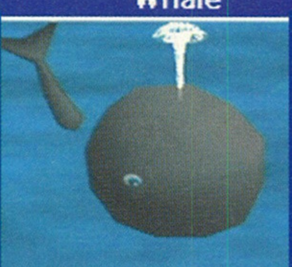
NEMESIS

FOTOS





Whale





Algunas fases tienen como meta tomar fotos de determinados objetivos. Hasta puedes salvarlas en cartucho.



NINTENDO	
NINTENDO-PARADIGM SIMULATIONS INC	
MEGAS	64
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	SIETE EVENTOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 95

Un engine 3D absolutamente revolucionario, en el que todo se mueve con absoluta suavidad. Puedes darte de morros con el suelo y no verás un pixel.

MUSICA — 82

El aspecto más flojo del juego. Sacada del hilo musical de un dentista, abusa demasiado de las melodías lentas y lánguidas. Ronquidos varios.

SONIDO FX — 90

En cambio sí han cuidado al máximo los FX. El ruido del viento, el tráfico de la gran ciudad, los bramidos del robot Fufo. Una pasada digna de escucharse.

JUGABILIDAD — 95

Jamás encontrarás un simulador más divertido y fácil de manejar. Da la sensación de que el joystick analógico debió pensarse para este juego.

GLOBAL — 95

Esperamos que PILOTWINGS 64 tenga una mejor acogida que su hermano de 16 bits. De su parte tiene unos gráficos impresionantes, la jugabilidad clásica de todos los productos Nintendo y siete pruebas a cual más original y adictiva. Qué más puedo decir. Para mí es lo mejor que ha salido en N64 tras S. MARIO 64.

(+) Lo cantidad de misiones a resolver. Hasta tres y cuatro por evento. Multiplica por cuatro clases y calcula.

(−) Ni el mismísimo Charles Lindberg podría alcanzar los cien puntos en la clase piloto.

CONCURSO STREET RACER



DIE HARD Arcade

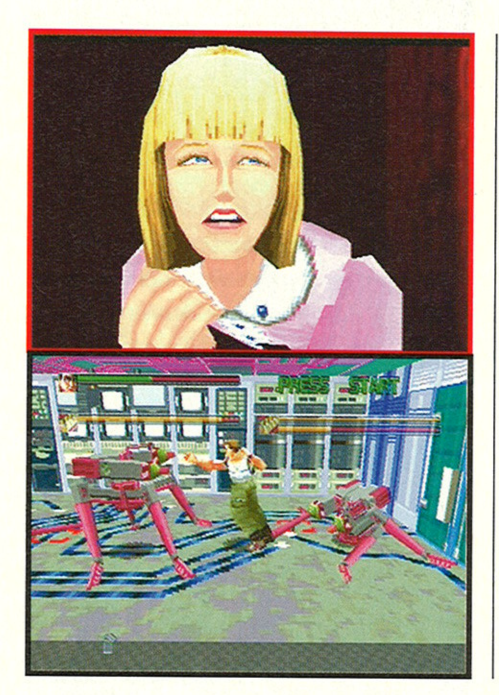
Tras VIRTUA FIGHTER KIDS, GOLDEN AXE: THE DUEL y DECATHLETE, otra nueva placa recreatica STV ve la luz en Saturn a través de una conversión técnicamente perfecta, totalmente calcada de la máquina original.



CUARENTA



Programado por **AM1**, los mismos que nos brindaron VIRTUA FIGHTER REMIX y el mencionado GOLDEN AXE: THE DUEL, **DIE HARD ARCADE** es el último exponente de la tecnología ***STV***, la serie de placas recreativas de **Sega** basadas en la tecnología ***Saturn*** a las que se ha dotado de cantidades industriales de *VRAM*. Esto da como resultado conversiones pefectas a su paso al mercado doméstico y este juego no es una excepción. Tras la estela de los grandes clásicos del género, como DOUBLE DRAGON o FINAL FIGHT, la principal novedad aportada por

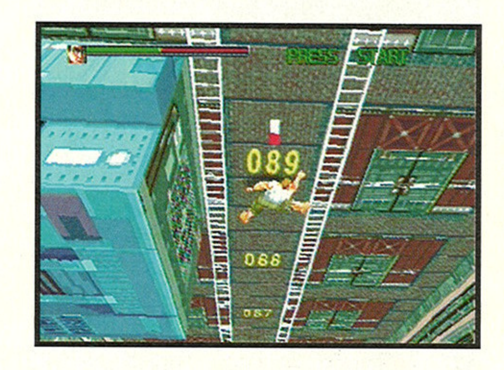


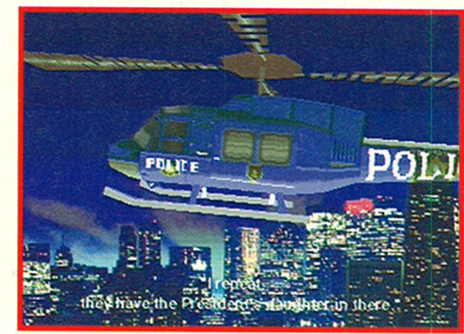


SECUENCIAS

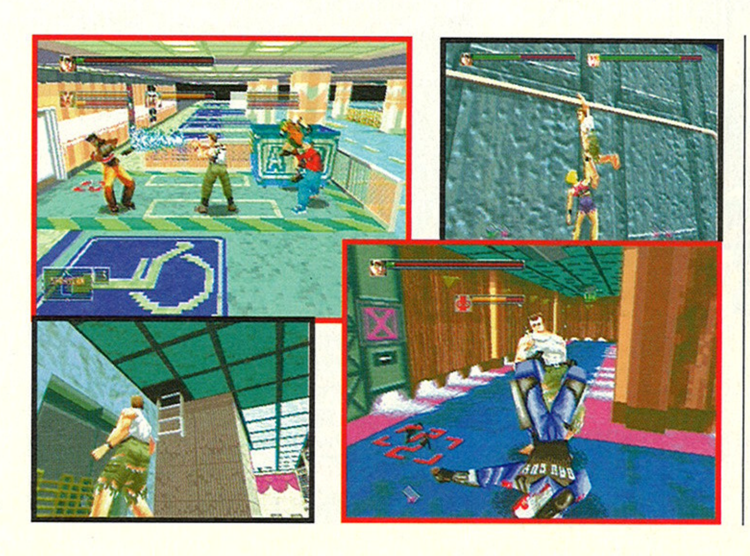
En determinados momentos de DIE HARD, más concretamente en el paso de un escenario a otro, el juego adopta la mecánica de un DRAGON'S LAIR, pero a «leche limpia». El jugador debe ejecutar un movimiento preciso (ya sea salto, patada o puñetazo) en el momento justo, para escapar en unos casos de una muerte segura, y en otros para acabar de un somero mamporro con enemigos que de otra manera nos llevaría más tiempo eliminar. En la mayoría de los casos, las acciones a ejecutar nunca son las mismas, así que cuidado.

PISOS DE PURA AVENTURA







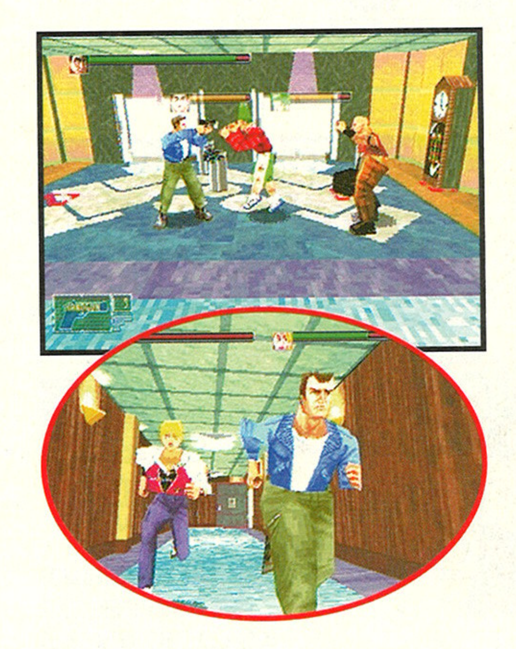


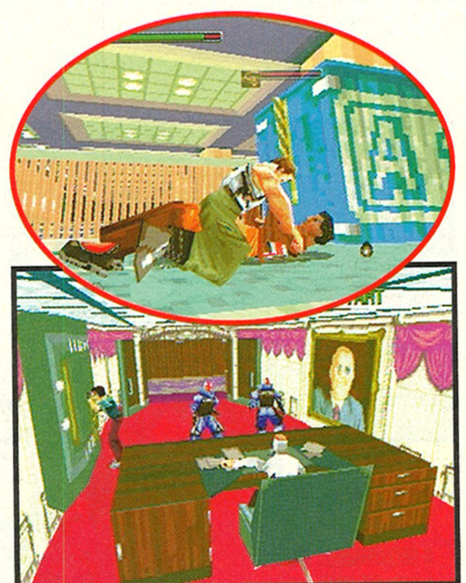
DEEP SCAN: Todo un clásico





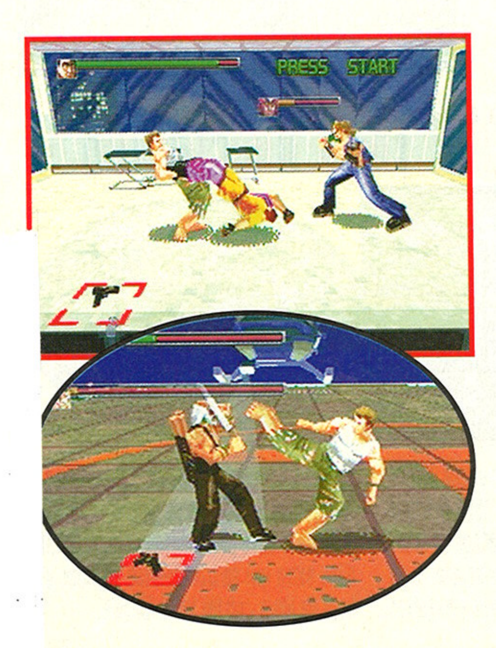
Incluido como un extra de la versión Saturn, esta inmortal recreativa de 1979 fué toda una revolución en su época. Muchos os acordaréis de ella y su famoso periscopio. Si no llegasteis a conocerla preguntar a vuestros padres o hermanos mayores. Además de garantizarnos horas y horas de diversión, DEEP SCAN es la llave para conseguir jugosos créditos extra que se transforman en vidas a la hora de jugar con DIE HARD ARCADE.





DIE HARD al género de los *beat´em-up* es el amplio catálogo de golpes y llaves (más de 40 diferentes) que son capaces de ejecutar sus protagonistas. Lo mejor de dos mundos (el arsenal de llaves de SF II y la mecánica de STREETS OF RAGE) se unen para ofrecer al jugador la posibilidad de disparar, patear, revolcarse por los suelos a puñetazo limpio, arrojar muebles o incluso fabricar un lanzallamas casero con un spray y un mechero. El edificio esta plagadito de terroristas y cualquier forma de acabar con ellos es buena. Incluso usar un lanzagranadas anticarro contra los sorprendidos inquilinos de un urinario. El objetivo final del juego: interceptar al jefe de la banda, el célebre Pirracas, y liberar a la hija de presidente secuestrada en el edificio junto a otras 30 personas. Excelentemente animados de pies a cabeza, los protagonistas y sus adversarios terroristas compiten en calidad y grado de detalle con unos escenarios absolutamente soberbios, en uno de los usos más inteligentes de *texture mapping* vistos hasta la fecha. Un inmejorable aspecto técnico que unido a una jugabilidad arrolladora dan como resultado un grandísimo juego. De lo mejor visto en **Saturn**.

NEMESIS





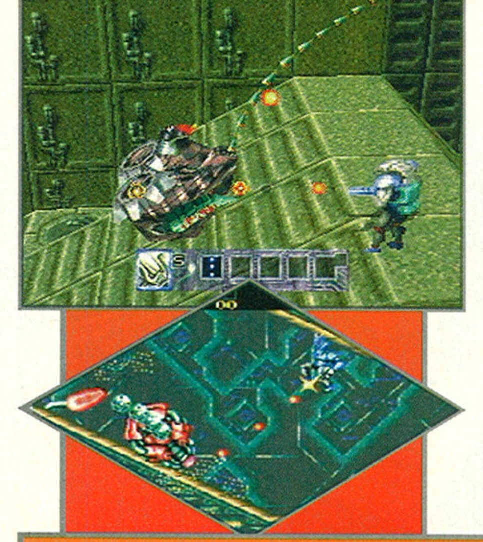


La GUERRA de los

Una década de éxitos tiene en su haber esta colección de juegos, en la que los sucesivos títulos de la saga sufrieron profundos cambios en sus respectivas llegadas al mercado europeo. De esta manera, la serie CONTRA fué rebautizada en el viejo continente como PROBOTECTOR, y los dos mercernarios protagonistas reemplazados por sendos «robozes». Quizá el temor a que el público europeo pudiera relacionar el juego con el movimiento paramilitar del mismo nombre fué lo que motivó a **Konami** a realizar el cambio. Nunca lo sabremos, pero al menos podemos alegrarnos de que esta política haya cambiado. La octava entrega doméstica de CONTRA llegará a **Europa** tal y como fué concebida en origen, sin cambios de nombre ni de protagonistas (por lo menos así nos lo ha confirmado **Konami**). Al contrario que los anteriores títulos de la saga, programados integramente en **Japón** (a excepción del ALIEN WARS de *GB*, obra de **FACTOR 5**), **CONTRA: LEGACY OF WAR** ha sido desarrollado al 100% en **USA** por **Apaloosa Interactive**. Utilizando el mismo *engine 3D* del GANBARE GOEMON de *PlayStation*, que combina *scaling*, polígonos y texturas de manera sorprendente, el primer CONTRA de 32 *bits* hace un recorrido, a lo largo de sus seis fases, por algunos de los

LOS JEFAZOS CONTRAATACAN

ACEMILA

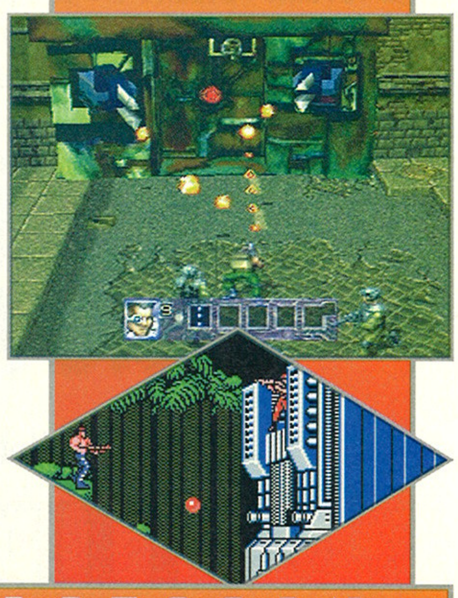


LA ACEMILA ARRASTRADA DEL HARD CORPS DE MD TIENE UN PEQUEÑO CAMEO EN LA CUARTA FASE, MOUNTAIN STRONGHOLD.

TORTUGON

EL LEGENDARIO TORTUGON DE ALIEN WARS DE SNES DA EL SALTO A LAS TRES DIMENSIONES EN MEDIO DE LA JUNGLA.

FORTALEZA



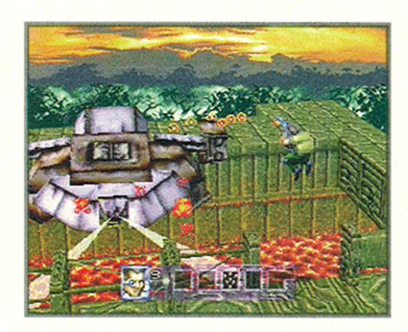
EMBLEMA INCONFUNDIBLE DE LA SAGA, LA MURALLA ACORAZADA DEL PRIMER CONTRA, HACE SU APARICION AL INICIO DEL JUEGO.





MUNDOS





Con diez años a sus espaldas, la saga CONTRA inicia su andadura por los sistemas de 32 bits, más concretamente en PlayStation (y en un futuro no muy lejano en Saturn) tras alegrar la existencia a los usuarios de NES, Game Boy, Super Nintendo y Mega Drive. Y con gafitas 3D de auténtico cartón de regalo.



LEGACY OF WAR SE DESARROLLA EN LOS ESCENARIOS MAS INSOSPECHADOS, DESDE LAS SELVAS DEL TROPICO HASTA LOS CONFINES DEL ESPACIO.

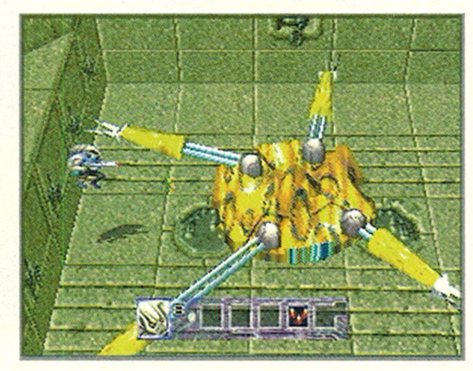
jefazos finales más conocidos de toda la saga, al tiempo que introduce importantes novedades. Lo más llamativo es sin duda el paso de las 2D de anteriores CONTRA a las tres dimensiones. De limitarnos a avanzar de derecha a izquierda, de abajo a arriba, pasamos a escenarios cargados de profundidad en los que el jugador atraviesa selvas, montañas y un sinfín de edificios. La versión ***PSX*** incluye además una gafas *3D*, con lo que el efecto es completo. Todo ello con una impresionante calidad técnica, a la que por desgracia no acompaña la jugabilidad











que ha hecho legendaria a esta saga. De todos es conocida la tremenda dificultad de los CONTRA, pero es en este juego donde se baten records de dificultad y vidas perdidas. Cada nueva fase es un ballet de balas endiabladamente rápidas ante las que el jugador no hace otra cosa que caer y caer. Quizás la gente de **Apaloosa** debería haber aprendido del trabajo de sus colegas nipones, y dedicar algo más de tiempo a todo lo referente a la jugabilidad y el factor diversión antes de enfrascarse en complicadas rutinas gráficas que sólo los jugadores más hábiles (o los que usen el truquillo correspondiente) podrán disfrutar. Un simple pero decisivo fallo que echa por tierra al que podría haber sido el mejor CONTRA de todos los tiempos. Esperemos que **Konami** aprenda de ello y no vuelva a confiar sus mejores licencias a gente de fuera de sus oficinas. O al menos si lo hace, que sean merecedores del proyecto. **Apaloosa** desde luego, ha demostrado que no se merecería hacer un Contra, aunque sí alguna entrega de «Mi Pequeño Pony».

NEMESIS











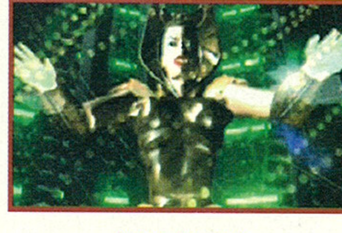


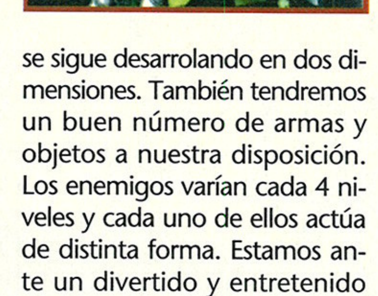


Nacido en la epoca de máximo esplendor de los ocho bits, GRID RUNNER fue uno de esos juegos que por su sencillez y diversión llegó a cautivar a los usuarios de aquella época. Ahora gracias a Virgin y Radical Entertainment llega su reencarnación en 32 bits.

JURANDO BANDERA





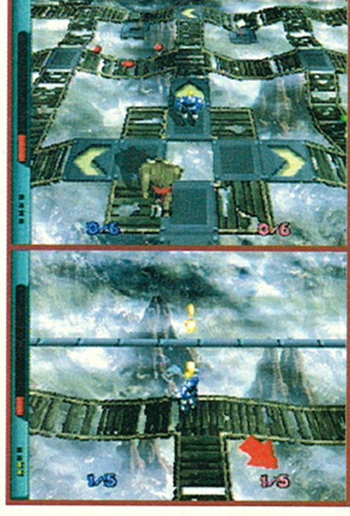


El concepto del juego es muy sencillo, tan sólo tendremos que lograr un numero determinado de banderas antes que el adversario, y podremos pasar de nivel. A esta simple idea se le han añadido jugosas mejoras. El entorno ahora es completamente en 3D, aunque el juego se sigue desarrolando en dos dimensiones. También tendremos un buen número de armas y objetos a nuestra disposición. Los enemigos varían cada 4 niveles y cada uno de ellos actúa de distinta forma. Estamos ante un divertido y entretenido juego a tener en cuenta.

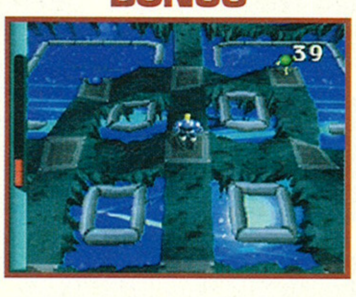
THE PUNISHER

LETHOTEP

MINOX



BONUS



KROSH







A las puertas del Cielo

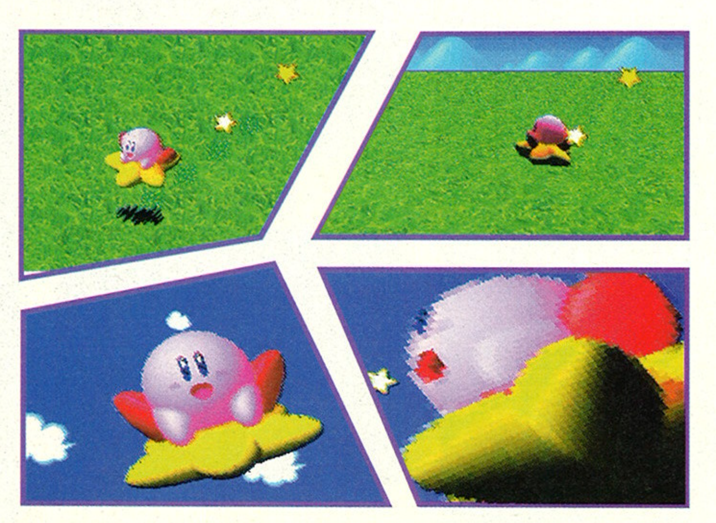


Desmentimos que ese ser de arriba a la derecha sea The Punisher, como alguien había publicado el mes pasado.



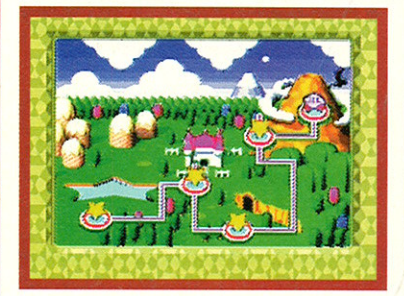
El inolvidable personaje de la nipona Hal Laboratory ha conseguido colmar por fin las aspiraciones de los usuarios de Super Nintendo. Nos ha costado lo nuestro, pero ya ha llegado el momento de disfrutar de un auténtico arcade de plataformas protagonizado por Kirby.

Y lo ha hecho como sólo los buenos saben hacerlo: por la puerta grande. Son muchos los años que llevamos suspirando por ver a KIRBY en nuestra *Super Nintendo*, lo que parece haberse tenido en cuenta a la hora de crearse este **KIRBY'S FUN PAK**. ¿Por qué decimos esto? Bueno, sencillamente porque los programadores de este genial cartucho han creado, no uno, sino ocho juegos distintos con los que disfrutar hasta límites insospechados. En un principio podremos acceder a seis de ellos, aun-



DYNABLADE

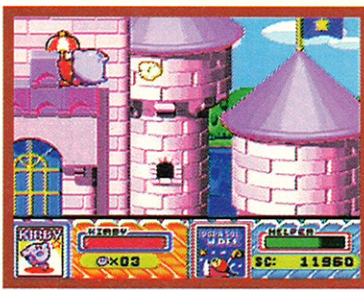




DYNABLADE es el único juego que mantiene el clásico acceso a los niveles a traves de un mapa.









MILKYWAY WISHES

Buscar en este nivel a Doc «la larva diurética» se nos antoja como una misión casi imposible. Esperaremos a que crezca.



que de éstos sólo cuatro forman parte de la aventura en sí. Los otros dos, *Megaton Punch* y *Samurai Kirby*, son dos sencillos juegos cuyo único propósito consistirá en demostrar nuestra habilidad y rapidez de reflejos. La aventura en sí está compuesta por los otros cuatro juegos, aunque según vayamos finalizando éstos, otros dos mundos más (o juegos, como queráis llamarlos) se unirán a los iniciales. Eso sí, aunque no hemos tenido la oportunidad de finalizarlo (complicado sí es), imaginamos que los señores de **Hal** habrán escondido alguna sorpresita final, como de hecho ya han demostrado en otros títulos. Técnicamente no se le puede poner ningún pero, pese a que los requisitos de este tipo de juegos se reducen, en la mayoría de los casos, a una buena presentación gráfica y una jugabilidad aceptable. Y es en el aspecto gráfico donde **KIRBY´S FUN PAK** destaca sobre todo lo demás, ya que se ha









COPY

Kirby no ha perdido sus facultades mentales y como tal seguirá copiando las identidades de sus más ilustres enemigos.









THE GREAT CAVE OFFENSIVE











Aunque finalizar este nivel no será especialmente complicado, sí lo será recoger los sesenta tesoros que hay perdidos en él. En la pantalla de la izquierda podemos verlos todos en un recuadro. Por cierto, uno de ellos está repetido. ¿Serías capaz de encontrarlo?

MEGATON PUNCH



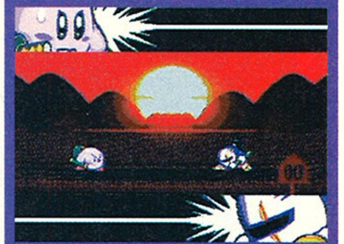


Mucho temple nos hará falta para poder realizar una labor decente en este subjuego. Si lo conseguimos, seremos capaces de tronchar un planeta de un puñetazo. Juego raro, y lo demás tonterías.



SAMURAI KIRBY







Si en MEGATON PUNCH debíamos tener mucho temple, en este SAMURAI KIRBY es necesario contar con unos buenos reflejos. Un juego sencillo pero adictivo.



REVENGE OF METAKNIGHT







El penúltimo de los juegos que deberemos afrontar. Su apariencia gráfica recuerda más a títulos como la saga MEGA MAN que a los de la propia serie KIRBY. Aunque en teoría se supone que es uno de los niveles más complicados, con un poco de insistencia bastará.



Dos viejos conocidos nos harán la puñeta en este SPRING BREEZE. Dedede no será difícil de eliminar si utilizamos el arma adecuada. Arriba a la derecha, "Mayeriz" lanzando una botella de agua a "Dremayer".



conseguido un colorido que tan sólo en juegos como el mítico PARODIUS de **Konami** hemos podido encontrar. Darse una vuelta por *The Great Cave Offensive* (el cuarto de los juegos disponibles) es una auténtica maravilla que ningún usuario de ***Super Nintendo*** puede dejar pasar. KIRBY, además, mantiene la cualidad que ya exhibía en sus anteriores apariciones, la posibilidad de «copiar» las virtudes de sus enemigos, aunque en esta ocasión se ha llevado hasta límites insospechados. Ya no sólo podremos adoptar las cualidades de nuestros enemigos (que son decenas), sino que además podremos robarle la personalidad a los distintos *final bosses* que encontremos en la aventura. Un auténtico despliegue de medios que, sin ninguna duda, habrá supuesto un auténtico quebradero de cabeza para sus programadores (sobre todo para el equipo encargado de optimizar las rutinas de compresión del juego).

¿Y las músicas? ¿Qué podemos decir de ellas que no sepamos ya? Tan sólo que, al igual que el resto del juego, guarda esa mezcla del clasicismo de los juegos de ***Game Boy*** y ***NES*** y la sofisticación del *chip* de audio de la 16 **bits** de **Nintendo**. Es verdad que las «nuevas» consolas de 32 y 64 *bits* ofrecen mucho más que cualquier juego de ***Super Nintendo*** a nivel técnico, pero hay algo que, por lo menos a mí, todavía no me ha entregado ninguna de esas consolas (bueno, sólo esa en la que puedo disfrutar de MARIO 64). No es otra cosa que la jugabilidad que únicamente **Nintendo**, **Rare** y la propia **Hal** saben proporcionar a sus juegos. Lo demás, sin jugabilidad, no me vale, por mucho que sus cualidades técnicas sean simplemente increíbles.

J. C. MAYERICK

FANTASTICO CONC

Sony C.E. y SUPER JUEGOS

certe con los fantásti-

puedes ver abajo. Para

nes que disfrazarte de

najes de TOBAL No.1

Rellena tu cupón (no se admitirán fotocopias), y envíalo junto con la foto antes del 15 de Abril a la siguiente dirección:
EDICIONES REUNIDAS S. A.
REVISTA SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 -28009 MADRID-

No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO TOBAL No. 1»





Los ganadores se llevarán uno de estos fantásticos lotes:

- **5 lotes de un juego, una bolsa, una memory card y un ASCII Stick.**
- **5 lotes de un juego, una bolsa y una memory card.**
- **5 lotes de un juego y una memory card.**
- **5 lotes de un juego.**







Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.

URSO TOBAL NO 1

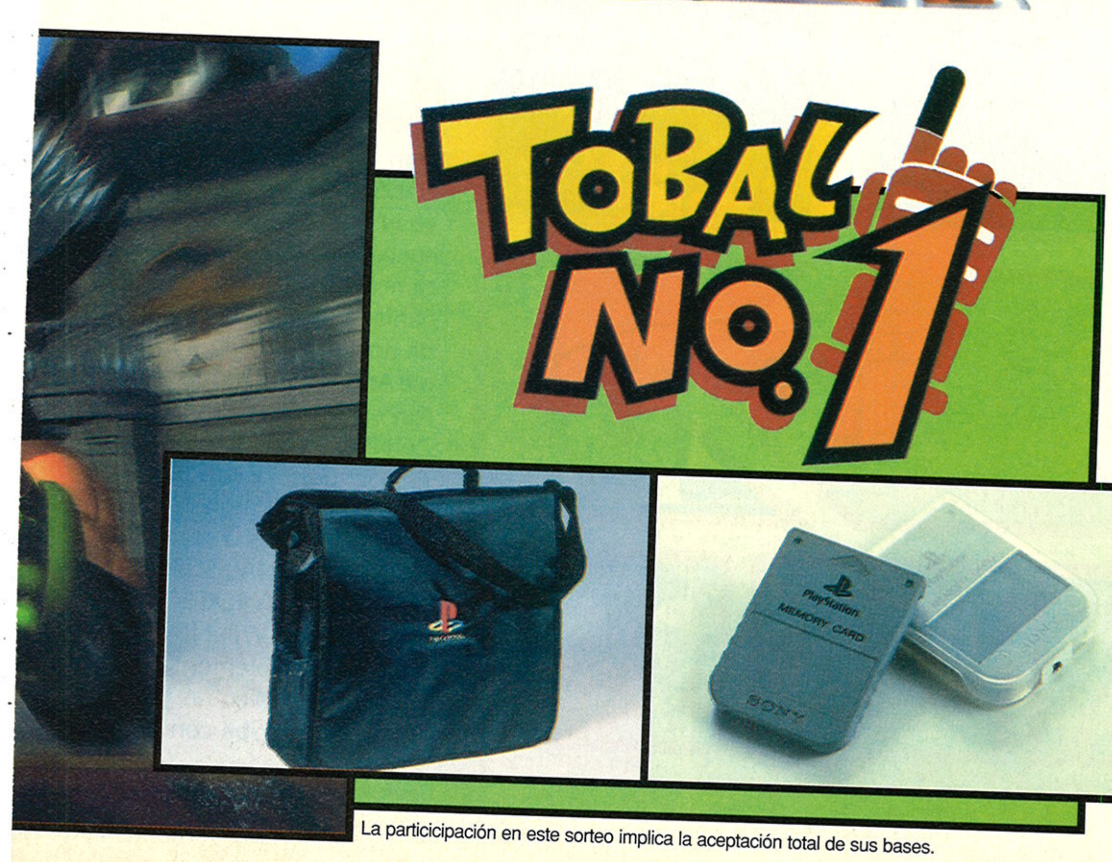
te brindan la oportunidad de ha-

cos premios que

conseguirlo, sólo tie-

uno de los 8 perso-

y enviarnos tu foto.



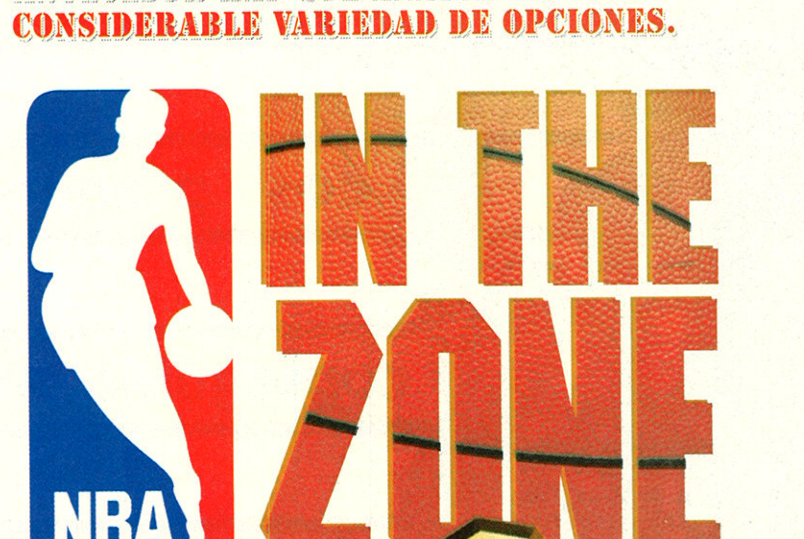
CONCURSO TOBAL

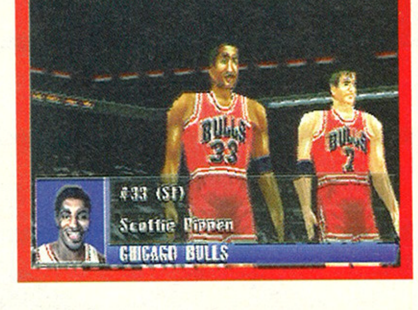
NOMBRE: ....
....
APELLIDOS: ....
....
DOMICILIO: ....
....
POBLACION: ....
....
PROVINCIA: ....
....
C. POSTAL: ....
TELEFONO: ....

La particicipación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

BASKET TE MATAS

KONAMI BUSCA UN PUESTO DE HONOR DENTRO DEL GENERO DEPORTIVO CON LA SEGUNDA PARTE DE UNO DE LOS SIMULADORES MAS JUGABLES CREADOS PARA PLAYSTATION. A LAS VIRTUDES DE SU ANTECESOR HAY QUE AÑADIR UNA CONSIDERABLE VARIEDAD DE OPCIONES.

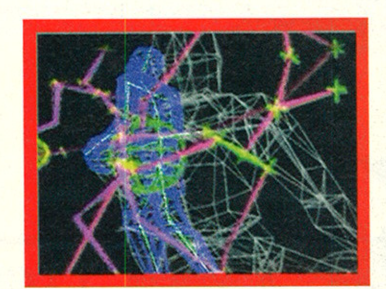




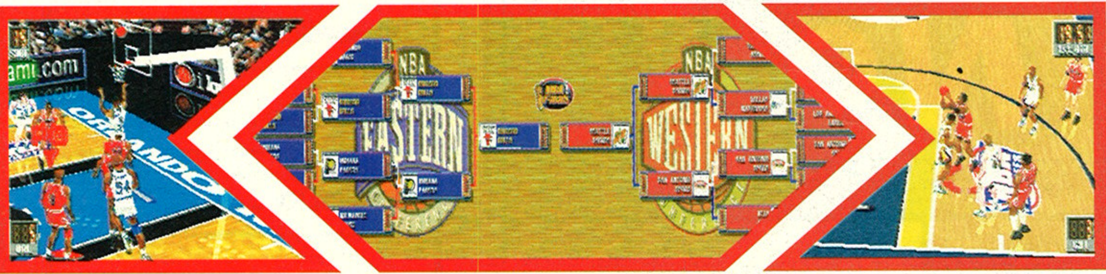














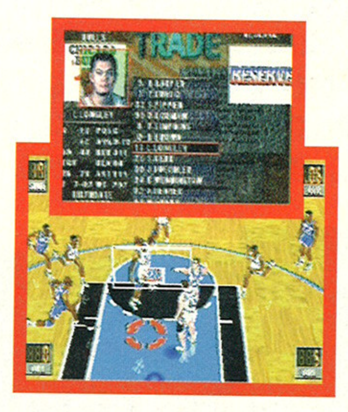






La participación de **Konami** en el género deportivo dentro de las consolas de 16 *bits* se hizo esperar pero logró un gran resultado (INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER o GIVE N'GO). La aparición de los nuevos soportes ha supuesto un cambio en la política de la compañía nipona. Con el objetivo de no ceder terreno a **Electronic Arts** ni a **Acclaim**, no tardaron en aparecer NBA IN THE ZONE y GOAL STORM para ***PlayStation***. La tendencia se confirma en el mundo del fútbol con la próxima aparición de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (***PSX***) PERFECT STRIKER (***N64***) y WINNING ELEVEN'97 (posiblemente GOAL STORM'97). Mientras tanto, el baloncesto recibe con las ma-

nos abiertas la segunda parte de NBA IN THE ZONE, que se convierte en el cuarto título de **Konami** dentro del mundo de la canasta. Las principales características de la primera entrega fueron el perfecto diseño gráfico, la jugabilidad y la escasez de opciones. El primero de los aspectos se ha mejorado, volviendo a utilizar gráficos poligonales en los que se aprecian todo



nes, ya que los jugadores adoptan una posición estática en ataque, hasta que con sólo apretar un botón se producen los cortes de los pivots por la zona. Sin embargo, la principal innovación se refiere al incremento en las escasas opciones de la primera entrega. Entre ellas, a las más necesarias, como la posibilidad de hacer cambios o la disputa de una liga regular, hay

CAMARA LIVE



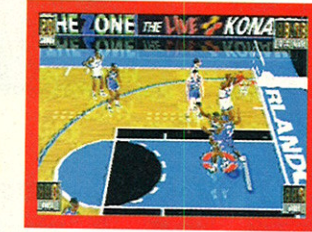
CAM. QUARTER





CAM. NORMAL

CAMARA SIDE



tipo de detalles. Los complementos (rodilleras, gafas, muñequeras, etc.) y los más estrafalarios peinados, reflejan perfectamente el particular mundo que rodea a la **NBA**. Estas circunstancias se aprecian especialmente en las repeticiones, aunque también aparecen cuatro perspectivas diferentes (una más que en la primera parte). En el sistema de juego se han realizado algunas modificacio-



que unir otras como un editor de jugadores. Entre los aspectos curiosos hay que mencionar a los distintos solistas que nos «deleitan» con el himno de **Estados Unidos** y una impresionante presentación de los jugadores. En términos generales la calidad alcanzada puede competir perfectamente con los restantes simuladores de baloncesto para *PlayStation*.

CHIP & CE





NBA IN THE ZONE 2

	KONAMI
	KONAMI
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 94
Los gráficos se hacen especialmente espectaculares en las repeticiones. Destaca el realismo de los jugadores.

MUSICA 85
Lo más destacado, por su novedad, es la interpretación, por varios cantantes, del himno americano antes de los partidos.

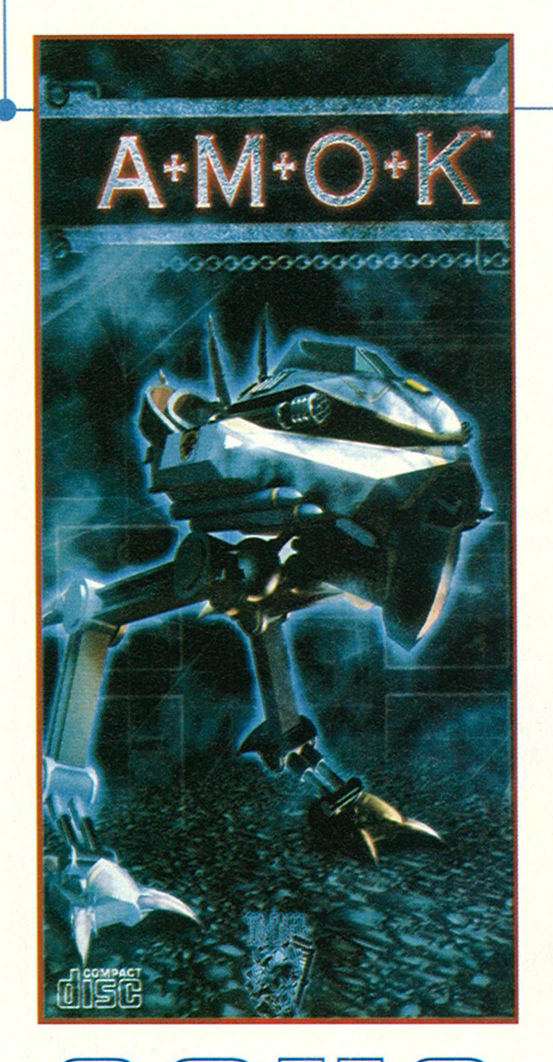
SONIDO FX 89
Como es habitual, el comentarista y los gritos del público son los aspectos recogidos dentro de este apartado.

JUGABILIDAD 89
El cambio en el control reduce la jugabilidad. Sin embargo la incorporación de algunas opciones es muy de agradecer.

GLOBAL 91
Esta secuela mantiene la impresionante reproducción gráfica de las estrellas de la NBA. Además, solventa las múltiples carencias en cuanto a las opciones de la primera parte. Sin embargo pierde parte de la explosividad en el juego, aunque en términos globales puede codearse con los simuladores sobre el deporte de la canasta.

+ La incorporación de opciones subsana unas deficiencias elementales.

− Sobre la cancha se pierde parte de la explosividad de la primer entrega.

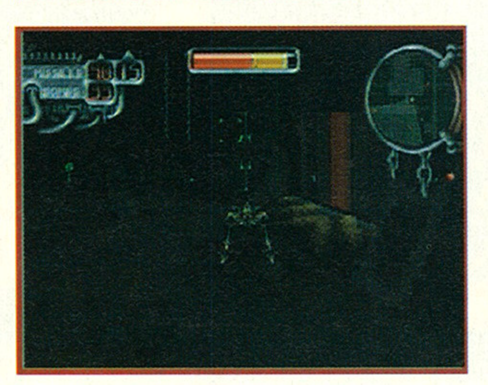


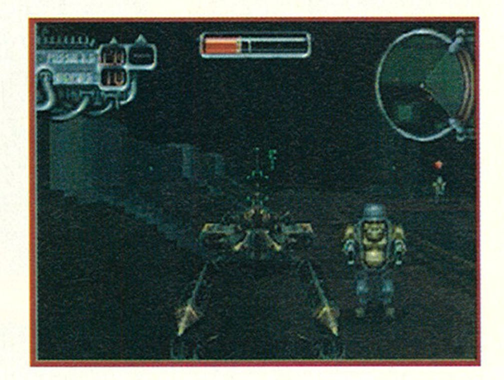
PLANEADO INICIALMENTE COMO UN LANZAMIENTO PARA 32X, LOS PROGRAMADORES DE LEMON INICIAN SU ANDADURA EN LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACION. SU DEBUT TIENE BASTANTE QUE VER CON OTRO TITULO DE SCAVENGER, EL SIMPAR RED ZONE.





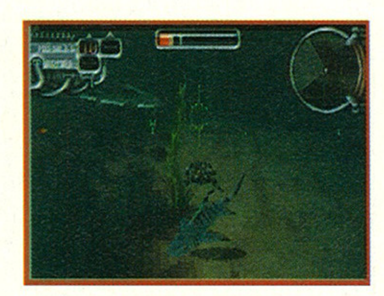




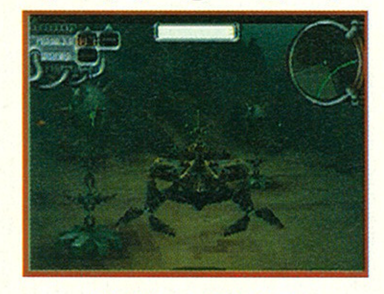


AGUANTA LA PRESION

Una de las características que suelen definir a todos los juegos producidos por **Scavenger** es que, sin ser completamente originales, todos ellos introducen algún elemento altamente novedoso sobre todo a nivel técnico. En este caso tenemos bastante cosas a destacar, pero empezaremos por una descripción de la mecánica del juego. El desarrollo del juego es tan simple como entretenido, y tan sólo se trata de ir realizando misiones bajo el mar, que irán de simples «mata a todo bicho viviente», hasta complicados cometidos de rescate y escolta, todo ello en un impresionante e hiper-suave 3D. Hablando del apartado técnico, éste tiene sus carencias aunque son mínimas. El problema es que al ser un juego desarrollado para ***32X***, utiliza rutinas de esta máquina, como por ejemplo el *dithering* para incrementar la velocidad del juego. Esta rutina esta pensada para que los juegos ganen en velocidad, pero pierden en detalle, y no tiene ningún sentido utilizarlo en ***Saturn***. El resto de los detalles técnicos son impresionantes, la formación de las cordilleras submarinas



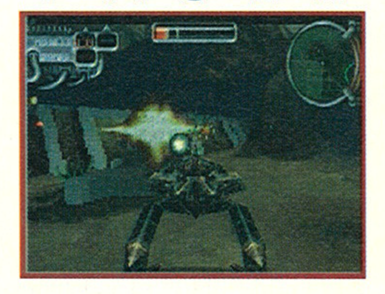
F·A·S·E 1



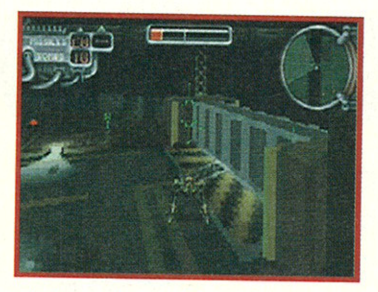
EN ESTA MISION TE ENCONTRARAS CON LINDOS Y HAMBRIENTOS TIBURONES.



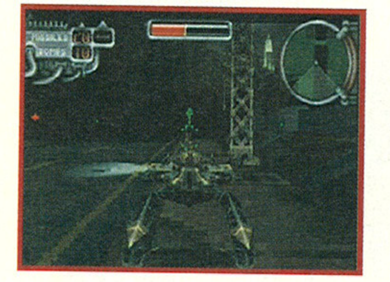
F·A·S·E 2



EN EL FONDO DEL MAR ENCONTRAREMOS LAS FACTURAS DE THE SCOPE.



F+A+S+E 4



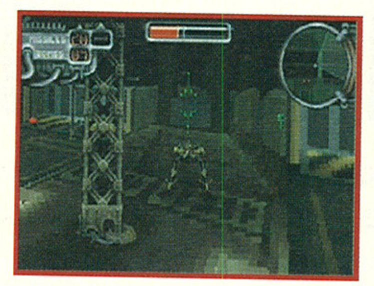
LA COMPLEJIDAD DE LOS DECORADOS QUEDA PATENTE EN ESTAS PANTALLAS.



es colosal, y supera con creces a las famosas montañas de MAGIC CARPET y COMANCHE, además de ser 20 veces más suave y rápido. En este compacto se utilizan rutinas en 3D, mezcladas con detallados *sprites*. Otra cosa fantástica son algunos de los enemigos, por ejemplo los tiburones, que se mueven como si fueran de verdad. Además los programadores han tenido el morboso detalle de hacer que el cuerpo de cada enemigo que eliminemos ascienda flotando a la superficie. En **AMOK**, dependiendo de la misión, manejaremos dos vehículos distintos: un submarino y otro que camina por las profundidades. Una cosa que alegrará sin duda a los poseedores de *Saturn*, es que el juego utiliza transparencias como las de ***PlayStation***. Por fin encontramos a unos programadores que no les importa perder el tiempo en embellecer sus juegos. Además de todo esto, el juego resulta muy divertido, con la dificultad justa y tiene opción de dos jugadores simultáneos, ¿Alguien da más? Estamos seguros de que este juego gozará del beneplácito de muchos de los amantes de ***Saturn***.



THE PUNISHER



F+A+S+E 5

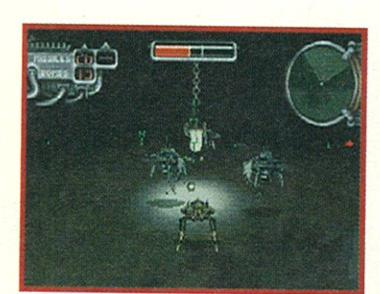


DE LUCAR, CON SU SUMERGIBLE, BUSCANDO LOS RESTOS DE SU PISO.

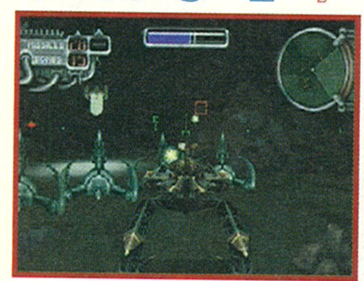




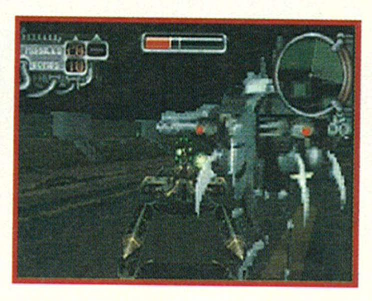


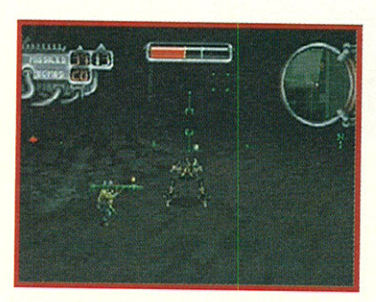


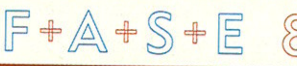
F+A+S+E 7



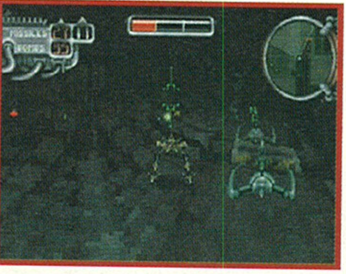
AQUI HALLARAS TIBURONES, ATUNES, E INCLUSO ALGUN DIRECTOR DE ARTE.







F+A+S+E 8

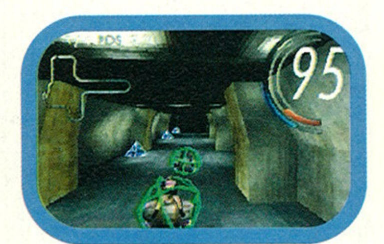


SI QUIERES LLEGAR AQUI, CONSULTA LA SECCION DE TRUCOS DE «DREMAYER».



Redondeces Supersónicas

Salidos directamente de la nada, Scavenger fueron una de las grandes sorpresas de la época Mega Drive. Ellos nos demostraron lo que se puede lograr con un gran conocimiento de una máquina. Ahora estos lumbreras se estrenan con su primer juego para Saturn, y nos preguntamos, ¿qué habrán hecho esta vez?







Cuentan que cuando este grupo de programación, hace casi un año, empezó a programar sus primeras producciones para *Saturn*, utilizaron las herramientas que **Sega** entrega a sus desarrolladores, y que después de comprobar lo limitadas que eran, decidieron programarse sus propias rutinas. Gracias a ellas podemos disfrutar de juegos como el que nos ocupa en este momento. La idea básica de **SCORCHER** no introduce excesivas variantes en un género, el de las carreras futuristas, que no ha contado con excesiva suerte en *Saturn*, con representantes como el lamentable HI-OCTANE, pasando por el poco destacable CYBER SPEEDWAY, y siendo el único juego que se salva de la quema WIPEOUT, que era bastante inferior a la versión original. Por una vez estamos ante un juego, que es brillante en cuanto a ejecución técnica, y que se mueve con una suavidad y velocidad inusitada, superior en muchos aspectos a la versión *PlayStation* del arcade de **Psygnosis**. El diseño de las pistas es muy variado, con multitud de saltos y desniveles de terreno. Ya que hablamos de las







★ dump ★ dump ★



★ tunnels ★ tunnels ★



pistas os diremos que la dificultad de éstas es excesiva en las últimas, ya que los continuos agujeros unidos al ajustado tiempo que tenemos para llegar a los *checkpoints*, hacen nuestra tarea muy, pero que muy difícil. Los controles de la nave son bastante complejos, y manejaremos cosas tan típicas como acelerar o frenar y otras tan inusuales como el salto, ademas del típico turbo. Un consejo, no lo utilicéis a menos que estéis en una recta, porque la velocidad del juego es tal, que os saldréis de la pista. Lo más peculiar del juego es la nave, una especie de moto voladora, envuelta en un campo de fuerza circular. Gracias a este campo de fuerza manejaremos a la nave como si de una bola se tratara. El sonido no es especialmente destacable, aunque las músicas sí son bastante buenas, sobre todo si tenemos en cuenta que están realizadas «a chipazo limpio» sin utilizar para nada el audio del CD. **SCORCHER** es un debut más que decente de una compañía en la que los usuarios de ***Saturn*** debemos depositar todas nuestras esperanzas, ya que si el primer juego que realizan supera todo lo visto hasta ahora en el apartado técnico, ¿cómo serán los siguientes?

THE PUNISHER



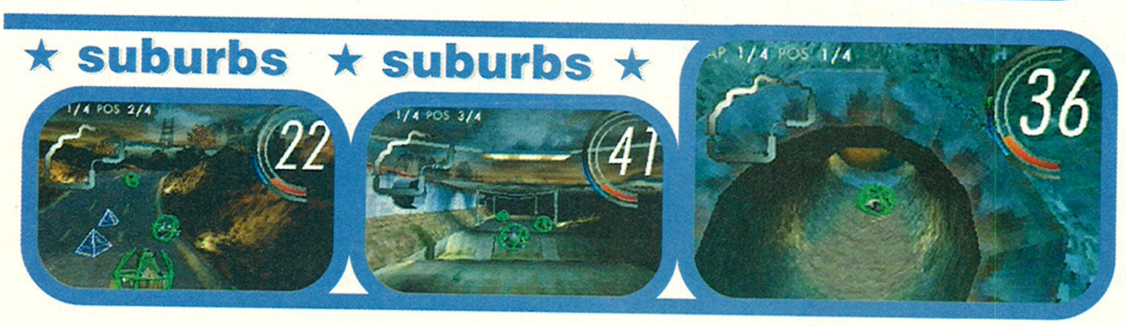








★ suburbs ★ suburbs ★

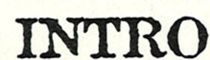


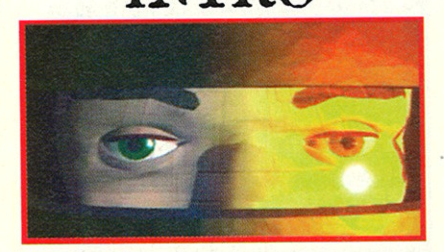






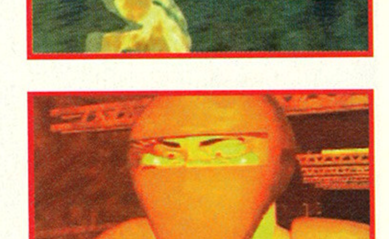














Si echamos un vistazo atrás, los programas deportivo-futuristas son una apuesta bastante arriesgada. ¿Cuál es el principal riesgo? La posible incompresión por parte del aficionado acostumbrado a los programas deportivos clásicos.

Un coctel sin chispa

RIOT de **Psygnosis**, es, como mínimo, un juego bastante particular. Si lo miramos desde el lado deportivo, es un auténtico poupurrí de deportes con elementos de baloncesto (no hay aros pero el objetivo está en alto), de boxeo (los golpes son moneda habitual), de rugby (es un juego de fuerza y con mucho contacto físico) y del fútbol (aunque no se juegue con el pie, la bola se recarga en algo parecido a una portería). Dicho así suena raro y complejo, pero luego, en la práctica, la idea es muy sencilla de comprender y aún más sencilla de jugar. Tanto es así que tras unas cuantas partidas **RIOT** no tendrá ningún misterio para vosotros, y sólo la opción para varios jugadores si-

ESTADISTICAS

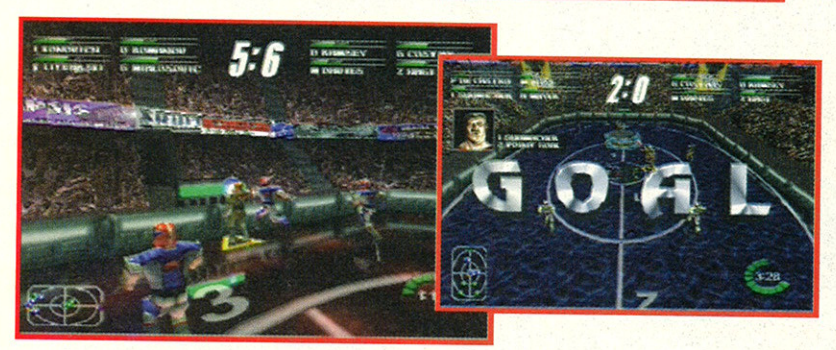


EDITAR EQUIPOS



LIGA









ELECCION DE EQUIPO



REPETICION





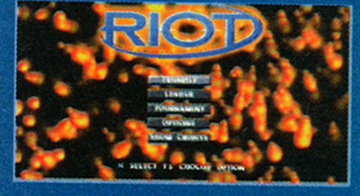




multáneos nos salvará de la rutina de vencer a la *CPU* una vez tras otra. Desde el punto de vista técnico, se nota la mano de **Psygnosis** en la cantidad de detalles, en los destellos del suelo (marca de la casa) y en la animación perfecta de los personajes. Dicho esto, también hay que decir que dista mucho de ser el mejor trabajo de esta compañía, y que en general todo resulta un tanto sombrío y apagado. A pesar de que los programadores han incluido una decena larga de campos diferentes, la mayoría de los vistos no varian en prácticamente en nada, y ese trabajo parece, por tanto, un poco baldío.

Resumiendo, **RIOT** para *PlayStation* es un juego correcto, divertido y con algunos detalles interesantes pero que no logra alcanzar la calidad de otras creaciones de esta gran compañía.

DE LUCAR



PSYGNOSIS

BEYOND REALITY

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	TORNEOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 82
El concepto gráfico es sugerente, sobre todos los efectos luminosos y personajes pero, en general, es bastante sombrío.



MUSICA 90
Temas muy en la línea de JET RAIDER, es decir, parecidos a algunos temas rescatados por Tarantino para sus películas.

SONIDO FX 90
Bastante buenos y muy adecuados para el juego. Lo mejor sin duda, es un público más bullicioso que el de Las Gaunas.

JUGABILIDAD 80
El modo para un sólo jugador es divertido pero limitado. Sólo la opción para varios jugadores simultáneos alarga su vida.



81 GLOBAL
Esta peculiar e innovadora oferta deportiva de Psygnosis nos deja cierto sabor agridulce. Por un lado la idea es buena y la consecución bastante lograda y divertida, pero demasiado sencilla y con muchas rutinas muy fáciles de ejecutar. Si os gustan los programas para varios jugadores simultáneos, RIOT puede ser una opción.

+ Es divertido y muy movido.

− Quizá resulte demasiado sencillo a las pocas partidas.

Punto y aparte





Hace ya casi cuatro años que Spot llegó por primera vez al mundo de las consolas. Debutó en MegaDrive, aunque después fue versionado para las demas plataformas.



De hecho, este **SPOT GOES TO HOLLYWOOD** debutó hace ya unos meses en la misma *Mega Drive*, aunque con una apariencia gráfica muy inferior en comparación con las versiones de *PlayStation* y *Saturn* que hoy os presentamos. Hoy, como entonces, **SPOT GOES TO HOLLYWOOD** sigue cojeando del mismo pie, y es que de nada nos valen unos bonitos gráficos y *sprites* (generados infográficamente) si éstos no se encuentran respaldados por un sistema de juego convincente. Será cuestión de gustos, pero no me resulta nada interesante un juego en el que debemos atravesar interminables niveles con la angustia de saber que, en caso de perder una vida, deberemos recorrer todo de nuevo, con la consiguiente perdida de tiempo. Veinte niveles, como los que trae este juego, son bastantes, pero, ¿no sería mejor haber diseñado 60 niveles más pequeños y variados gráficamente? No sabemos si será casualidad, pero los juegos que utilizan el sistema que proponemos suelen ser mucho más adictivos que el resto (MARIO, KIRBY, DKC, etc.). Los demás, como este **SPOT GOES TO HOLLYWOOD**, suelen conseguir el reconocimiento en el momento de su aparición, pero rapidamente caerán en el olvido de los usuarios. La linealidad esta reñida con la jugabilidad.
En fin, sería injusto dejar de lado aspectos positivos de este juego, como la gran calidad de sus



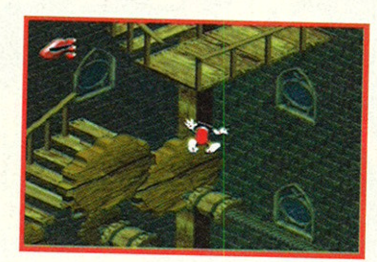




Horror





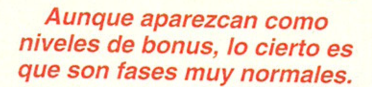


gráficos (poco variados para nuestro gusto). Las *intros* y las músicas son otro caso aparte, en ellas se demuestra que el equipo de diseño se ha tomado en serio el proyecto, aunque hayan copiado todo lo «copiable». Por cierto, los *final bosses,* de pena. Parece mentira que a estas alturas de la vida todavía haya gente que deje a éstos en un segundo plano. No sabemos si lo habrán hecho a drede, pero desde luego lo parece. Un pequeño tirón de orejas.

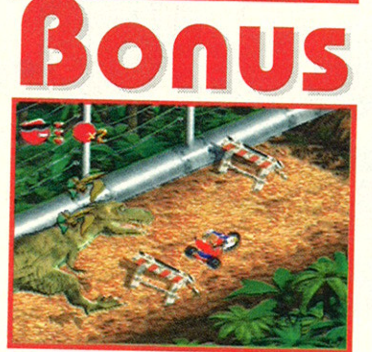
J. C. MAYERICK

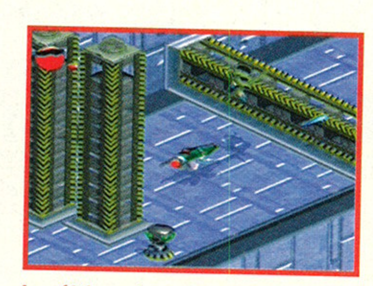
Bonus





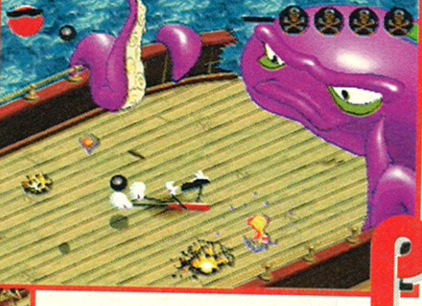
Aunque aparezcan como niveles de bonus, lo cierto es que son fases muy normales.





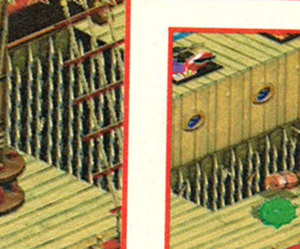
La última fase es una especie de Shoot'em-up en plan VIEW POINT, pero muy malete.















VIRGIN INTERACTIVE	
BURST	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	20
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89
Aunque en un principio nos pueda sorprender su calidad, más tarde comprobaremos que no son tan alucinantes.

MUSICA 88
Las músicas son muy buenas, aunque se nota el exceso la influencia de determinadas partituras inolvidables del cine.

SONIDO FX 80
Digamos que no es lo mejorcito de todo el juego. No hay excesiva calidad en los efectos, pero tampoco nada alarmante.

JUGABILIDAD 83
Sobre gustos no hay nada escrito, pero el sistema de juego de este SPOT GOES TO HOLLYWOOD no es lo que buscamos.

86 GLOBAL
Mezcla de shoot-em'up y plataformas isométrico, SPOT GOES TO HOLLYWOOD se queda como un simple experimento que no consigue alcanzar las metas marcadas. Un juego no es sólo gráficos. Un juego es, precisamente eso, jugabilidad. No es que este título este exento de ella, es sólo que nos ofrece mucho menos de lo que esperamos.

\+ Los gráficos, las músicas y las intros, algunas de ellas ciertamente espectaculares.
− Su monótono desarrollo y unos final bosses que no aportan nada nuevo a lo ya visto.



Firo&Klawd

Un tronco madero

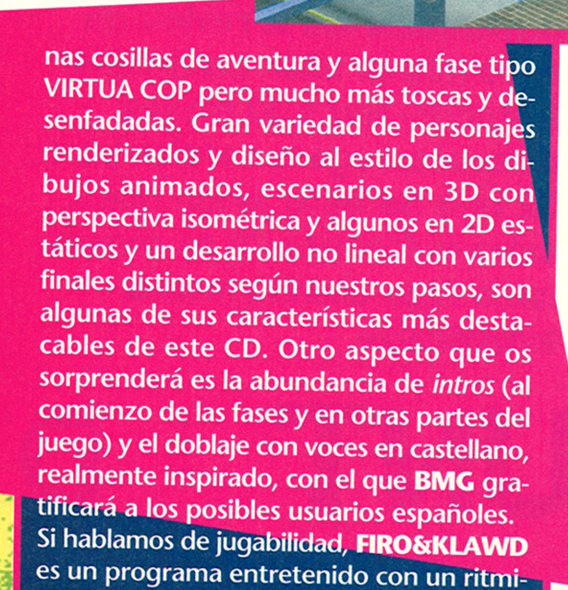
Un policía más veterano que Chip&Ce en SUPER JUEGOS y un gato más chuleta que J. C. Mayerick en un cierre, han decidido poner un poco de orden en las calles de la ciudad.

A caballo entre varios géneros muy populares en el mundo del videojuego, **FIRO&KLAWD** es una curiosa y pulcra creación de los programadores británicos **Interactive Studios Limited** para ***PlayStation***. Básicamente habría que considerarlo como un *shoot´em-up*, ya que casi todo es disparo, con algu-

Algunos de los escenarios son auténticas obras de arte. Es, sin duda, lo mejor de este juego.







nas cosillas de aventura y alguna fase tipo VIRTUA COP pero mucho más toscas y desenfadadas. Gran variedad de personajes renderizados y diseño al estilo de los dibujos animados, escenarios en 3D con perspectiva isométrica y algunos en 2D estáticos y un desarrollo no lineal con varios finales distintos según nuestros pasos, son algunas de sus características más destacables de este CD. Otro aspecto que os sorprenderá es la abundancia de *intros* (al comienzo de las fases y en otras partes del juego) y el doblaje con voces en castellano, realmente inspirado, con el que **BMG** gratificará a los posibles usuarios españoles. Si hablamos de jugabilidad, **FIRO&KLAWD** es un programa entretenido con un ritmillo de juego bastante movido (los enemigos aparecen casi de manera continua), con un montón de fases (mejores las isométricas que las subfases 2D), una dificultad alta aunque para nada desesperante, y un modo para dos jugadores contra la CPU muy interesante. En dos jugadores simultáneos, acabarse **FIRO&KLAWD** os resultará mucho más sencillo y os dará la posibilidad de revivir la experiencia de trabajar en equipo al estilo «comando». No es ni extraordinario ni sorprendente pero todo tiene una calidad más que aceptable y parece especialmente indicado para los más pequeños de la casa, aunque es válido para cualquier edad.

DE LUCAR



Los decorados en 2D son mucho más escasos y un poquito más tristones gráficamente. Por otro lado, son de lo más divertido y complejo del juego, y una buena manera de ganar alguna vida extra.



	BMG
	INTERACTIVE STUDIOS LIMITED
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	24
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 88 — Los escenarios en 3D son superiores a los simplones decorados en 2D. Los personajes son graciosos y abundantes.

MUSICA 88 — Unas cuantas melodías para alegrarnos esta accidentada caminata callejera. Están bien y no causan dolores a los oídos.

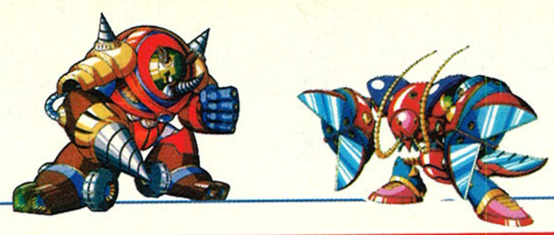
SONIDO FX 90 — Voces geniales en los personajes de las intros y un buen tono en la ambientación de las calles y demás escenarios.

JUGABILIDAD 88 — Acción casi constante, una dificultad bastante adecuada, muchas fases y una modo para dos jugadores muy divertido.

88 GLOBAL — Superando todas las expectativas despertadas por este juego, FIRO&KLAWD, hay que decir que este programa de BMG e Interactive Studios Limited es un título bastante original y trabajado en la mayoría de sus aspectos. Si hubiera salido hace unos meses, seguro que su nota sería mucho más alta y tendría un público mucho más receptivo.

+ El apartado gráfico y la opción para dos jugadores.

− Aunque todo está bien... le falta un poco de garra.







«IGUALI

El incombustible MEGAMAN... Con estas palabras comenzábamos la review de este mismo título para Super Nintendo. Ahora, 10 meses después, llega la versión para 32 bits de este juego que salvo el formato CD no cambia nada. Algo, cuando menos, inexplicable.

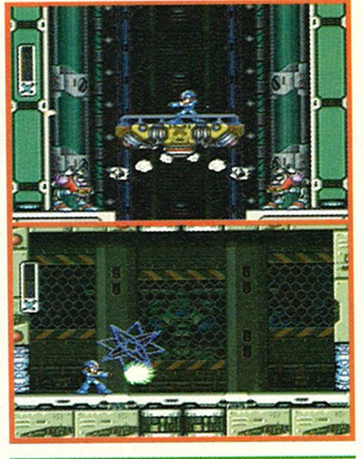
...QUE EL DIFUNTO DE







Blast Hornet

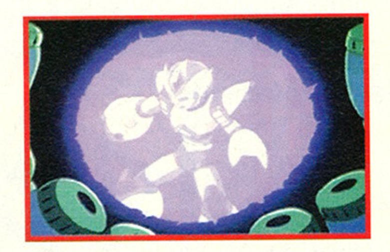


Crush Crawfish

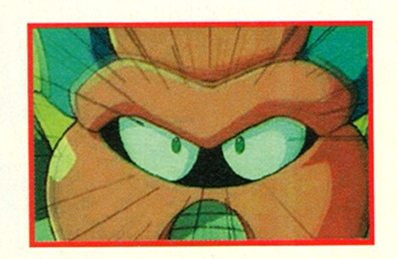


Tunnel Rhino



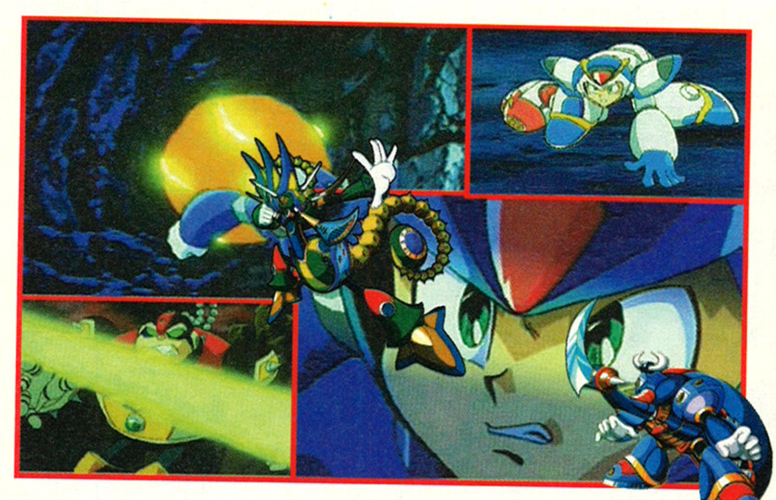


Hay ocasiones en que uno se queda flipado. De qué vale gastarse una pasta en consolas de última generación para que lleguen compañías del prestigio de **Capcom** y se dediquen a regalarnos refritos de otros juegos programados para consolas mucho menos brillantes. **MEGAMAN X3** es un juego de 16 *bits* que aparece en ***PlayStation*** y ***Saturn*** sin ninguna incorporación que nos haga pensar que está desarrollado bajo un entorno de muchas más posibilidades. Aparte de insistir una vez más en que a Megaman le hace falta un lavado de cara, como pueden ser ROCKMAN BATTLE & CHASE o SUPER ADVENTURE ROCKMAN, dos futuros títulos de la casa en que Megaman se saldrá de los tópicos habituales de plataformeo puro y duro, el hecho es que este juego, a pesar de contar con la jugabilidad típica de todos los «megamanes», ya se nos antoja un poco trasnocha-

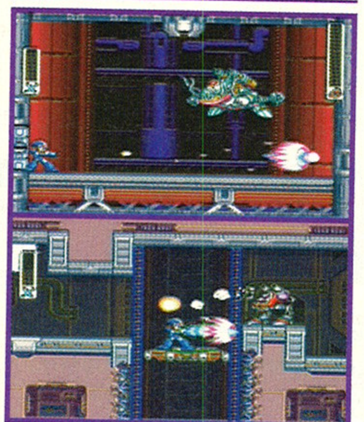




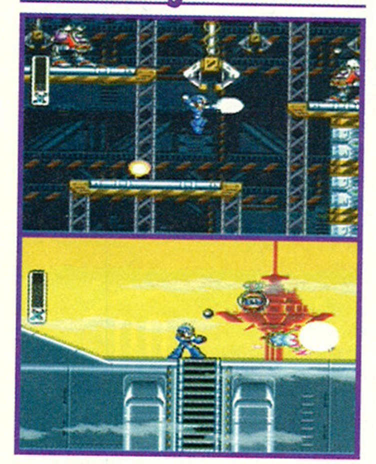

CO, IGUALICO... SU AGÜELICO»



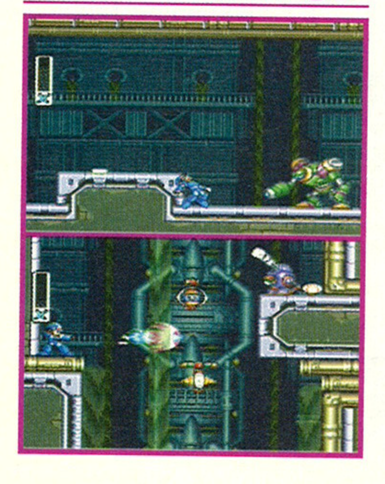
Volt Catfish

Gravity Beetle



Toxic Seahorse



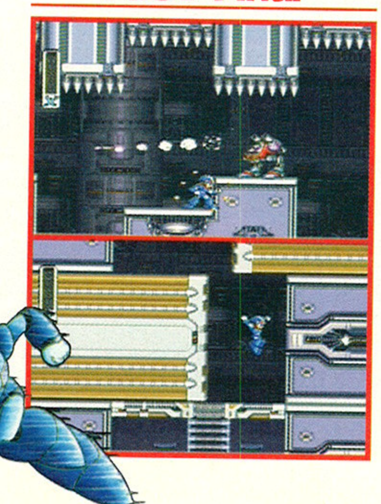
do. En un mundo en el que la originalidad cada vez va ganando más puntos, MEGAMAN X3 no puede ofreceros más que su legendaria jugabilidad en un entorno gráfico de 16 *bits* salvo la *intro* y los cinemas de cada fase. Centrándonos en el juego, consta de 10 fases más una primera de introducción, 8 enemigos guardianes de fase que nos darán un arma tras derrotarlos (como siempre), y una fase final doble a la que sólo los más valientes llegarán. Aparece un personaje acompañando a Megaman llamado Zero. Su trascendencia apenas se limita a ayudarnos a llegar al enfrentamiento con los enemigos con la energía de Megaman al completo. Como siempre la dificultad es nota distintiva, y alcanza sus cotas más altas cuando nos enfrentemos a los enemigos finales del juego. En fin, un juego como todos los megamanes calcado a su predecesor de SNES, detalle, este último, bastante criticable.

THE SCOPE

Neon Tiger



Fase Final





	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 75
Al mismo nivel de anteriores juegos de la saga MEGAMAN, pero siendo para 32 bits son a todas luces insuficientes.

MUSICA 77
En la misma línea que todos los megamanes. No es la saga a la que Capcom dedica sus mejores músicos.

SONIDO FX 63
Si ya en SNES no eran muy buenos, en PlayStation o Saturn, teniendo en cuenta lo que se estila, rozan el ridículo.

JUGABILIDAD 84
Divertido y jugable es como todos, pero creo que ya va siendo hora de un lavado de cara y variar la estructura de juego.

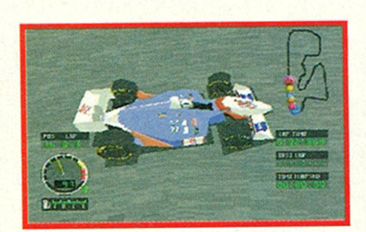
GLOBAL 78
Esta saga está demasiado saturada de juegos prácticamente similares. Sólo las noticias de que van a aparecer nuevos títulos radicalmente distintos nos hacen concebir esperanzas del resurgir de una saga que ya se arrastra en el mundo de los videojuegos. MEGAMAN X3 es el mismo juego que hace casi un año llegó a SNES.

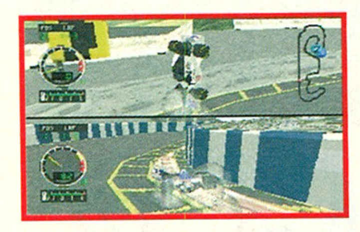
+ Un MEGAMAN siempre asegura entretenimiento.
– Las bandas laterales de la versión Saturn son patéticas.

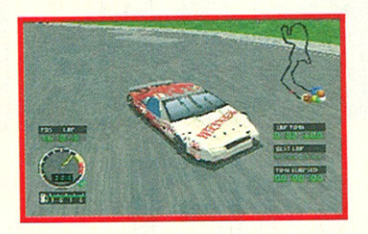


Decir Mario Andretti dentro del mundo del volante es como decir The Punisher en la moda vaquera más atrevida de los 60. Bromas aparte, por su brillante y dilatada trayectoria deportiva, este veterano piloto tiene ganado este homenaje de EA.

MARIO EL TEMERARIO







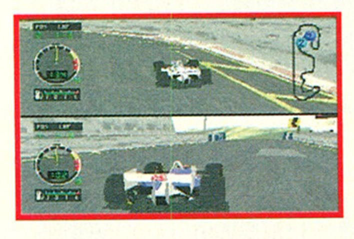
Por evitar suspicacias comparativas, **ANDRETTI RACING** es casi un calco de la versión de ***PlayStation.*** Eso equivale decir que ***Saturn*** cuenta con otro buen juego de carreras que, aunque no tenga la brillantez gráfica de otros grandes títulos como SEGA RALLY, posee otros ingredientes en los que no tiene rival. Gran cantidad de circuitos, dos prototipos pero con varias escuderías, un modo de juego que no parece tener fin y una modalidad para dos jugadores simultáneos gráficamante tan buena como el modo individual. El único defecto que se le puede achacar a este programa de **Electronic Arts** es la escasa brillantez gráfica y los colores tristones, pero a todo acaba por acostumbrarse el ojo. Los que busquen un simulador de coches con carreras largas, paradas por boxes y modos de juego casi eternos, **ANDRETTI RACING** es una buena opción para su ***Saturn***. Es lo más parecido al NASCAR que podréis encontrar.

DE LUCAR



COCHES



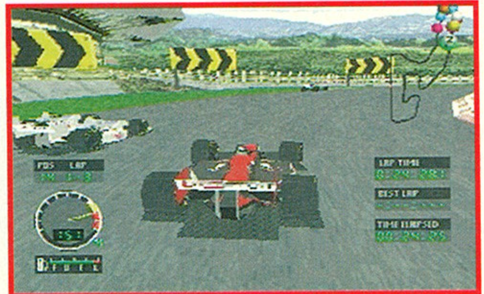




2 JUGADORES









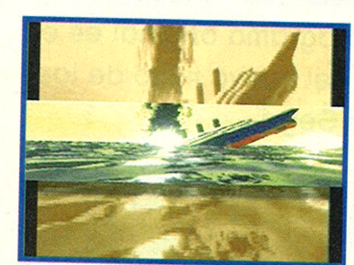


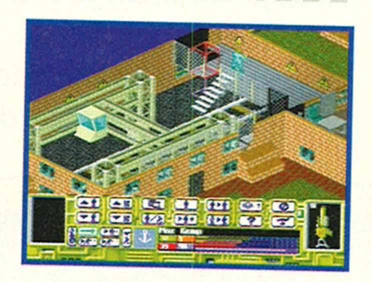


Hace escasamente un año comentábamos en estas páginas las excelencias de un título como X-COM ENEMY UNKNOWN. A pesar de lo complicado de su desarrollo, a todos nosotros nos causó una más que grata impresión.

EN EL FONDO DEL MAR...

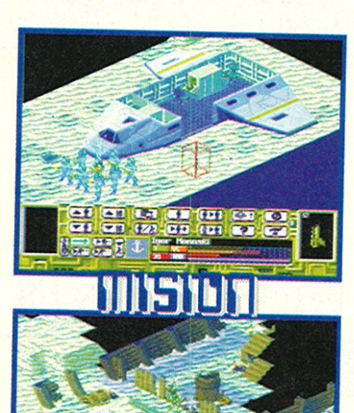




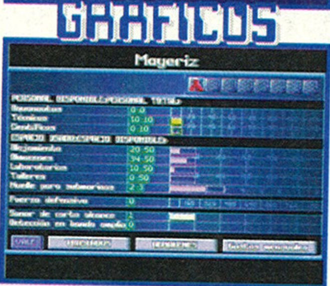








GRAFICOS



ZOOM



MISION

Y no es de extrañar, ya que este **X-COM TERROR FROM THE DEEP**, al igual que su predecesor, cuenta con la ventaja de ser un juego sumamente adictivo, cuya jugabilidad aumenta según descubrimos las casi infinitas posibilidades del juego. **X-COM TFTD** combina a la perfección la estrategia más clásica (en la que se nos invita a levantar bases en lugares estratégicos del globo terrestre), con los combates clásicos de los juegos *RPG* (por turnos y con puntos de energía). Esto se traduce en unos terribles síntomas de adicción que nos llevarán siempre a intentar superar lo ya conseguido. Además, podremos destinar fondos a investigaciones y formación, con los que construir más y mejores armás y defensas o, por qué no, estudiar los cadaveres de los extraterrestres que derribemos. Las posibilidades son casi infinitas, y la mejor forma de comprobar su gran calidad es jugando con él y teniendo paciencia.

J. C. MAYERICK

OVNICLOPEDIA



X-COM

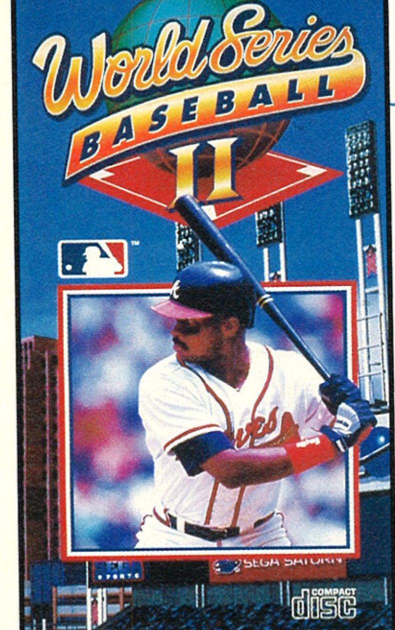












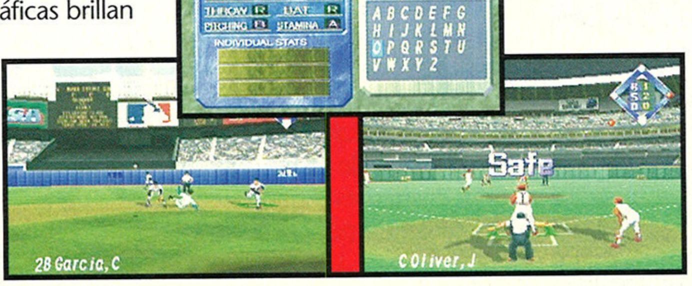
MAS DE LO MISMO

La segunda parte del que fuera primer simulador de beisbol para Saturn recibe su segunda entrega con escasas novedades. Mantener la calidad del programa original es el aspecto más destacado del nuevo título de los magos de Sega.



Hace aproximadamente un año GREATEST NINE se convertía en uno de los juegos más populares en el mercado nipón. La aparición en **Europa** no se hizo esperar, aunque para el lanzamiento en occidente se utilizó como título WORLD SERIES BASEBALL. El hecho de ser el primer simulador de *baseball* para *Saturn* fue una de las claves de su éxito. Ahora, cuando ya han aparecido otros títulos, como las dos versiones de BIG HURT BASEBALL, **Sega Sports** vuelve a la carga con la segunda parte. Las novedades gráficas brillan por su ausencia, manteniendo la misma perspectiva y las cuatro cámaras para seguir el juego una vez se ha bateado. En este apartado el principal aliciente es el incremento de estadios, cuyo número pasa de 4 a 28. El mencionado aspecto permite ofrecer una mayor variedad en el entorno que rodea el juego. Los restantes elementos introducidos se limitan a una completa base de datos y un editor de jugadores. Entre las competiciones se repite el concurso de *homerun*, y la posibilidad de reducir el número de entradas en cada partido.

CHIP & CE



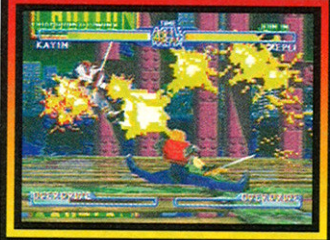
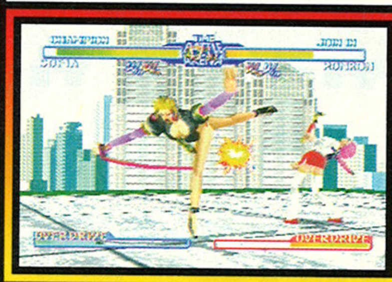
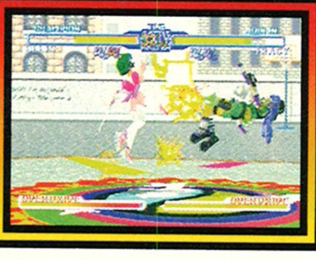
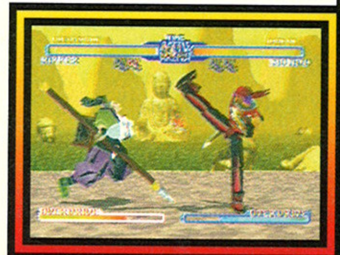
La jugabilidad de la nueva entrega de este curioso simulador de baseball se mantiene intacta respecto a su antecesor, sobre todo con dos jugadores.

La calidad gráfica sigue siendo uno de los puntos más destacados, aprovechando las cualidades de las nuevas consolas.





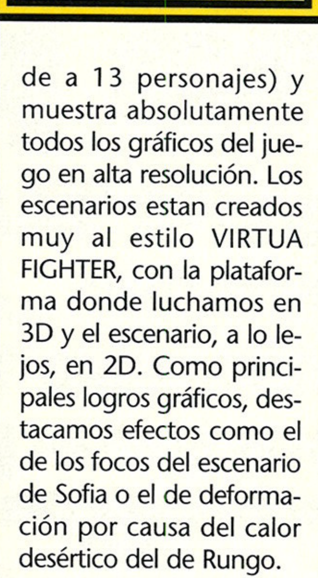
EL AS DE ESPADAS



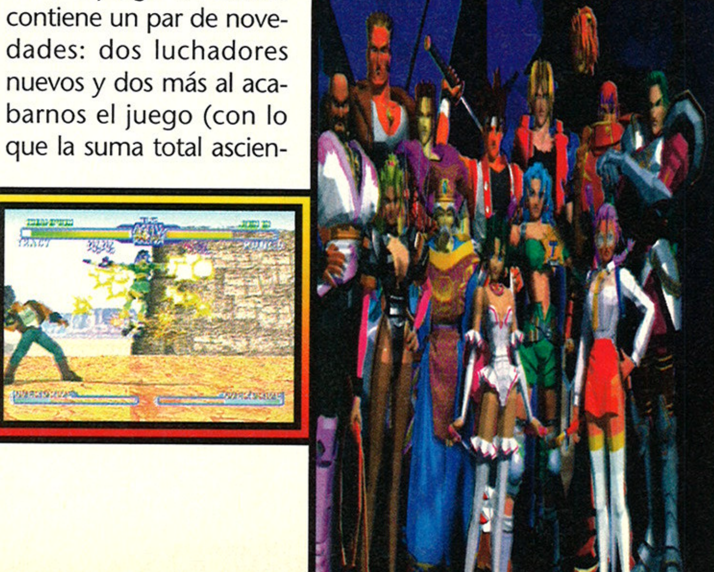


Takara vuelve a programar en ***Saturn*** una nueva versión de BATTLE ARENA TOSHINDEN. La entrega que nos ocupa es tan sólo una adaptación de TOSHINDEN 2 de ***PSX*** con alguna que otra agradable modificación. Con respecto a la versión de ***PlayStation***, el juego de ***Saturn*** contiene un par de novedades: dos luchadores nuevos y dos más al acabarnos el juego (con lo que la suma total ascien-



de a 13 personajes) y muestra absolutamente todos los gráficos del juego en alta resolución. Los escenarios estan creados muy al estilo VIRTUA FIGHTER, con la plataforma donde luchamos en 3D y el escenario, a lo lejos, en 2D. Como principales logros gráficos, destacamos efectos como el de los focos del escenario de Sofia o el de deformación por causa del calor desértico del de Rungo.

DOC






	TAKARA
	TAKARA
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	13
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88

Los gráficos en alta resolución dotan al juego de una vistosidad increíble pero su brusca animación le resta muchos puntos.

MUSICA 88

Es completamente idéntica a la de TSD 2 de PlayStation: mucha guitarra, mucha batería... Muy rockera y cañera.

SONIDO FX 89

El sonido de los golpes está muy conseguido, pero lo mejor de todo son las voces digitalizadas, de enorme nitidez.

JUGABILIDAD 71

A la falta de originalidad, es igual que los anteriores TSD, se le suma que la jugabilidad en éstos es algo escasa.



78 GLOBAL

Si Takara se hubiera limitado a convertir la versión TSD2 de PSX, la hubiera llamado igual y no hubiera incluido nada nuevo, seguramente hubiera conseguido más nota. Esperemos que la próxima versión la programen basándose en el engine de TOSHINDEN 3 de PlayStation, que resulta un tanto mas divertido y jugable.

+ Los gráficos en alta resolución le dan un gran atractivo visual al juego.
− Es completamente igual al TOSHINDEN 2 de PSX, incluida la baja jugabilidad de éste.

AMIGMANIA

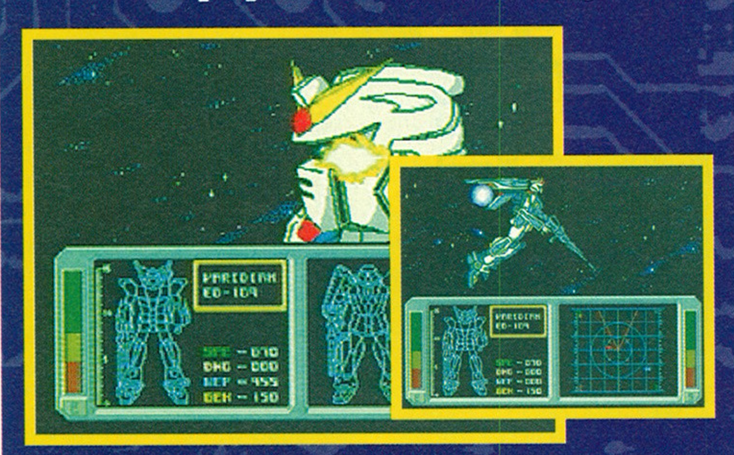
Coordinado por

THE PUNISHER

MOVILE SUIT VARIDIAM ED-109

TODA LA FUERZA DEL MEJOR MANGA EN AMIGA

Inspirado claramente en GUNDAM F-91 y MACROSS, este divertido juego de estrategia programado en Perú nos traslada a una batalla interespacial en la que controlaremos a nuestra legión de «robozes» siderales contra los malvados invasores extraterrestres. Todo un reto que promete este arcade «mangaka».



MERLIN, LA MAGIA DEL ROL HECHIZA A TU AMIGA

Construido a imagen y semejanza del famoso AMBERMOON de **Thalion**, **STM Creations** están preparando **MERLIN**, un *RPG* mazmorresco que hara las delicias de los fanáticos del género. La versión terminada utilizará resolución de 1x1 *pixels* y se moverá perfectamente en un 68030 a 50 *mhz*. En el juego habrá más 160 objetos incluyendo la nada despreciable cifra de 35 armas diferentes, ademas se incluyen efectos tan increíbles como niebla, lava y escenarios helados. Una promesa que esperemos se cumpla pronto.



UN RUMOR PRACTICAMENTE CONFIRMADO

A la hora de cerrar esta edición de nuestra sección nos ha llegado una información increíble. Esta es que un diario de tirada nacional, en su suplemento de Informática, tendrá

TOP CINEMAWARE

Juego	Género	Nota
IT CAME FROM THE DESERT	AVENTURA • A500	94
ROCKET RANGER	ARCADE • A500	92
DEFENDER OF THE CROWN	ESTRATEGIA • A500	90
THE THREE STOOGES	ARCADE • A500	90
TV SPORTS BASKETBALL	DEPORTIVO • A500	91

NOVEDADES

89

MURNSKIES FURNBALLS

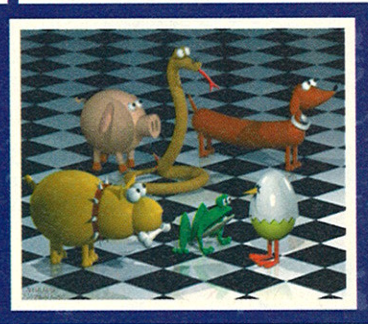
Los autores de SPERIS LEGACY, siguiendo su línea consolera, nos traen este curioso arcade, prácticamente calcado al grandioso PUYO-PUYO.

95

WORMS: THE DIRECTOR'S CUT

Los fans de este exitazo de Andrew Davidson tienen la posibilidad de disfrutar de esta versión, sólo para 1200, con muchas sorpresas.

DEMO DEL MES



ARTE EN AMINET

Este mes no os traemos ninguna demo, sino que os destacamos el trabajo de uno de los muchos artistas que exponen sus trabajos en Aminet, algunos de ellos auténticas maravillas plásticas.

Este mes tenemos muchísimas cosas interesantes, desde ordenadores nuevos, hasta juegos españoles y rumores confirmados. Ademas en la review os brindamos la oportunidad de disfrutar de un clásico entre clásicos, el terrorífico e intrigante IT CAME FROM THE DESERT.



NOTICIAS





UN SHOOT'EM-UP TRAS LA ESTELA DE PROJECT X

Con sólo tres juegos en su haber, la distribuidora germana OTM esta preparando el lanzamiento de un matamarcianos. Su nombre es ENIGMA y las características finales del juego son también una incógnita. Lo unico que sabemos es que podrán jugar dos personajes al mismo tiempo, que sólo estara disponible en AGA y que sus gráficos, a juzgar por las pantallas, son brillantes. Los gráficos han sido renderizados y se asemejan bastante a los de PROJECT X. Más informacion en próximos AMIGAMANIA.



FLYING HIGH, LLEGA EL RIDGE RACER AMIGUERO

P.U.R.E Design son unos desconocidos que prometen revolucionar el mundo de los juegos en *Amiga*. A ellos les debemos el intento de realizar un juego de mecánica similar al famoso arcade de **Namco**. **FLYING HIGH** es un juego de conducción con gráficos realizados integramente con *Texture Mapping*, cuyas pantallas prometen mucho. Los autores prometen pistas no lineales con atajos, saltos, colinas, túneles y saltos impresionantes. En los próximos meses os contaremos cómo es el juego.

un par de veces al mes una página exclusivamente dedicada al *Amiga*. Esta página será de contenido informativo y nos brindará la oportunidad de conocer todas las noticias y novedades de nuestro mundillo. Ya sabéis, ahora tenéis una nueva cita ineludible para todos los amigueros del país.

A/BOX, LLEGA LA MAQUINA QUE TODOS SOÑAMOS

Phase V, los creadores de la placa *Power PC* para *Amiga*, por fin han presentado lo que sera el sucesor de nuestro querido *Amiga*. Su nombre en clave es *A/Box,* y sus características técnicas hacen que no sólo pensemos en él como descendiente del *Amiga*, sino también de *Pentium* y de *Power Mac*. Esta maravilla tendrá la habilidad de correr los sistemas operativos de *PC*, *Mac* y *Amiga*, y su velocidad puede ser hasta de 500 *mhz* con una CPU *Power PC*. El sonido tiene calidad de 16 *bits*, el doble que los *Amiga* habituales. En cuanto a los juegos, también vamos a notar un cambio, ya que dispone de un procesador para gráficos en 3D similar al de consolas como *PlayStation*. Su precio puede rondar las 300.000 pesetas, bastante poco si tenemos en cuenta las fabulosas características de éste.



SANGRE ESPAÑOLA PARA NUESTRO AMIGA

No hace muchos días tuve el honor de recibir en nuestra redacción la demo de un juego programado en nuestro país. Sus autores, el equipo catalan Techdreams, llevan mucho tiempo con este proyecto. El juego, en un estado muy avanzado de programación aún no tiene nombre. De momento sólo está planeada una versión para Amiga 500, pero realizaran una de 1200 en breve. Estamos pues, ante un plataformas con un estilo bastante «chinaka» que promete ser todo un éxito.

No es que no tengamos juegos nuevos que comentar, sino todo lo contrario. Pero es que hace mucho tiempo que nos apetecía dedicarle un merecido espacio a los juegos de esa legendaria compañía llamada Cinemaware, envidia en su día de todo el que no tuviera un Amiga. Para ello os presentamos uno de sus más impresionantes títulos, que tiene ocho años de antigüedad, y a pesar de eso sigue siendo una de las mejores aventuras que jamás existieron . IT CAME FROM THE DESERT toma su argumento del film de serie B, THEM!, rebautizado aquí con el nombre LA HUMANIDAD EN PELIGRO. En él una tranquila población americana se veía invadida por hormigas gigantes. A partir de esta idea los programadores desarrollaron una apasionante y espectacular mezcla de géneros en la que en una semana de tiempo debíamos demostrar a las autoridades la existencia de estos monstruos y dirigir las fuerzas para destruirlos. Debido a su éxito tuvo una segunda parte llamada ANTHEADS.

IT CAME FROM THE DESERT

A 500	
WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	3
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

92	GRAFICOS
90	SONIDO
91	MUSICA
94	JUGABILIDAD
94	GLOBAL

A pesar de que fue programado hace ocho años, aún sigue siendo una maravilla, gracias al buen hacer de Cinemaware, que sin duda fueron el Julio Verne de los juegos de ordenador.

A PIE DE PISTA

LAS PRINCIPALES DISCIPLINAS DEPORTIVAS HAN EMPEZADO A LLEGAR HASTA NINTENDO 64. EL DEPORTE REY NO QUIERE QUEDARSE A LA ZAGA, POR LO QUE LAS COMPAÑIAS LIDERES EN SIMULADORES DEPORTIVOS SE HAN PUESTO MANOS A LA OBRA. UNA DE LAS PRIMERAS HA SIDO ELECTRONIC ARTS, GRACIAS A LA NUEVA VERSION DEL POPULAR FIFA 97. CON ESTE CARTUCHO SE COMPLETA UNA DE LAS SAGAS QUE CUENTA CON MAYOR PRESENCIA Y TRADICION EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS. UN PASO MAS HACIA UN FUTURO QUE PROMETE MUCHAS ALEGRIAS PARA LOS AFICIONADOS AL MUNDO DEL DEPORTE EN GENERAL Y AL TODOPODEROSO FUTBOL EN PARTICULAR.

▪ J. ITURRIOZ ▪

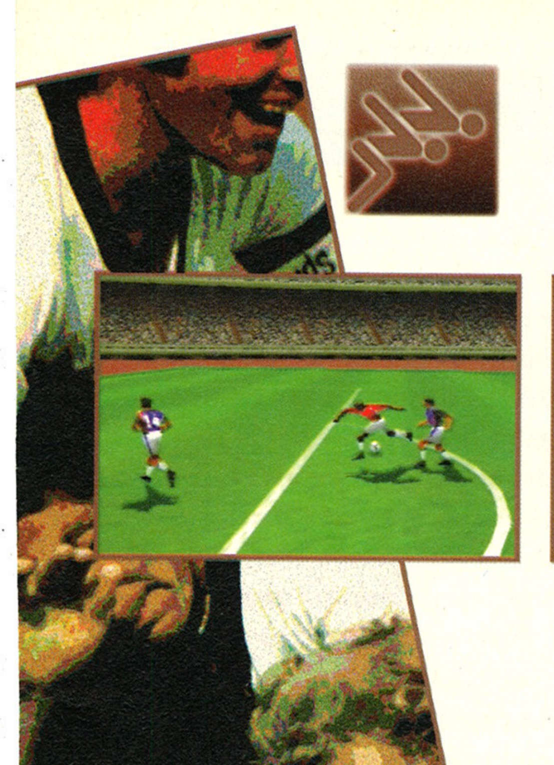
Electronic Arts está dispuesta a no perder un segundo en su lucha particular por el trono en la programación de simuladores deportivos. La prueba está en el anuncio de la versión de **FIFA 97** para ***Nintendo 64***, con la que se pretende cubrir uno de los géneros más codiciados dentro del mercado de los videojuegos. La noticia llega inmediatamente después de la aparición de PERFECT STRIKER, que traspasará, en un corto plazo, nuestras fronteras con el nombre de INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 97. Esta circunstancia aumenta el reto de **Electronic Arts** ya que, en su primera aparición dentro de ***Nintendo 64***, se enfrenta a un simulador con una jugabilidad y una calidad gráfica a prueba de bombas. Ante esta situación, la com-

FIFA 97

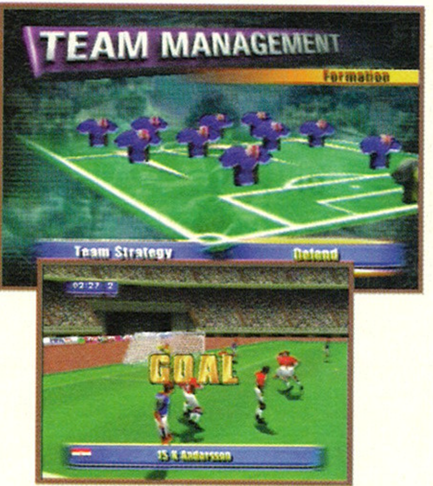
▪ NINTENDO 64 ▪ ELECTRONIC ARTS ▪

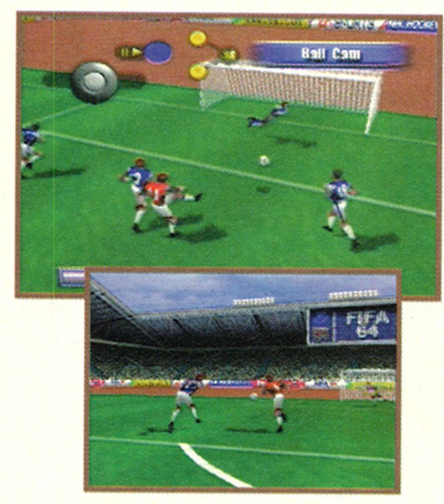
















CAMARAS




Tal y como sucede en las versiones para PlayStation y Saturn, se incorpora una importante cantidad de cámaras. Con ellas se pueden lograr distintas perspectivas, aprovechando las posibilidades técnicas del soporte de Nintendo.



pañía norteamericana ha puesto a trabajar a sus mejores equipos de programación, conocedora de la importancia de mantener el prestigio de uno de los títulos míticos en el mundo de los videojuegos. Aunque no esté completamente confirmado, una de las bazas con las que cuenta **FIFA 97** es la incorporación de selecciones y clubes nacionales, tal y como ha empleado en las versiones para ***PlayStation, Super Nes,*** y ***Mega Drive.*** Los gráficos basados en polígonos con texturas que aparecen en esta sección no están terminados, aunque permiten entrever una notable calidad. A la vista de los mencionados gráficos, la clave del éxito en el nuevo representante de la popular saga estará en la jugabilidad. De todas formas, no hay duda de que la experiencia con la que cuenta **Electronic Arts** en el mundo del fútbol es suficiente para esperar un futuro lleno de emociones en ***Nintendo 64***.











LINEA

Cuando leáis estas líneas a muchos de vosotros os temblarán hasta las uñas con la inminente llegada a las tiendas de la esperadísima y retrasadísima Nintendo 64. Quizá tenéis alguna duda sobre esta consola o cualquier otro tema. Y para eso estoy yo, para tratar de ayudaros en todo lo que esté en mi mano. Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿La evolución del los sistemas de entretenimiento va a más velocidad que las necesidades de los usuarios? En los últimos años hemos asistido a todo un despliegue de avances técnicos, que nos han llevado en menos de un lustro a familiarizarnos con técnicas de programación que proporcionan unas sensaciones espectaculares. Pero estos avances se producen en todos los ámbitos de la vida, y es lógico que algo tan intrincado con la electrónica de consumo como son los videojuegos, sean de los primeros en degustar las nuevas tecnologías de programación. Quizá para vuestros abuelos, que aún piensan que para programar el vídeo hay que ser universitario o que dentro de la tele hay un enano haciendo guiñol, puedan ver esto como una auténtica locura, pero quien esté un poco al día no debe sorprenderse por nada.

FORMATOS

Me gustaría saber algunas cosas, así que aquí te tengo preparadas unas cuantas preguntas:
*1) ¿Qué juegos de fútbol hay en **PSX**? Ordénamelos y ponme sus cualidades.*
*2) ¿Tú crees que **N64** de cartucho puede sacar mejores gráficos que **PlayStation** que es de compacto? Se sincero, aunque **N64** tenga más bits.*
*3) ¿**PlayStation** es mejor que todas las demás consolas disponibles?*
*4) ¿Qué consola saca juegos más realistas, **PSX** o **Saturn**? Me refiero a los gráficos.*
*5) ¿A **PlayStation** se le puede añadir algún aparato para aumentar los bits hasta 64 y poder utilizar los juegos de **N64**?*
6)¿El buen momento que atraviesan los 32 bits va para largo, o cómo lo ves tú?



Enrique Cuenca, Moncada (Valencia)

Te noto un poco liado con las nuevas tecnologías:
1) ADIDAS POWER SOCCER (por gráficos, y espectacularidad a pesar de ser complicado de dominar), FIFA 97 (por su realismo y los equipos incluidos), STRIKER (rápido y divertido pero muy lento en la carga), OLYMPIC SOCCER (diversión casi de arcade, intenso pero gráficamente penoso),NAMCO PRIME GOAL (flojo técnicamente pero muy jugable), GOAL STORM (a pesar de su mediocridad técnica era divertido) y ACTUA SOCCER (bastante flojo en todos sus aspectos). De todas formas, el mejor de todos será WINNING ELEVEN 97, la segunda parte de GOAL STORM.
2) El formato no determina la calidad de los gráficos, sino la circuitería. Y hasta el más acérrimo defensor de ***PlayStation*** reconocería la superioridad del *hardware* de ***Nintendo 64***. Así que gráficamente ***N64*** está capacitada para mostrar mejores gráficos que las demás.



3) Digamos que ahora mismo ***PSX*** y ***Saturn*** están a la cabeza del ocio audiovisual en cuanto a consolas se refiere.
4) En cuanto a gráficos del juego, con buenos programadores, no hay diferencias entre ambas. En cuanto a *intros*, las más realistas las he visto en ***PSX*** gracias al modo *Playback* que emula el *Mpeg*.
5) Esto que acabas de decir es una auténtica burrada. Aunque sí que se podría idear algún periférico tipo ***32X*** que elevara la potencia de la consola, la compatibilidad entre ambas consolas es impensable, ya que insisto, la circuitería de ambas es totalmente distinta.
6) Va para largo, te lo aseguro. Aún están en fase creciente.

DIRECTA

EUROCONECTOR

*Hola, tengo una **SNES** y estas Navidades he ahorrado lo suficiente para comprarme una **PlayStation**, pero tengo un problema, mi televisión no tiene euroconector.*
*1) Comprándome el cable RF ¿tiene la misma calidad de imagen, sonido, etc... que la **PlayStation** conectada con euroconector?*
*2) Una vez comprada la **PSX** ¿qué tres juegos me recomiendas?*
3) ¿RESIDENT EVIL o TOMB RAIDER?
*4) ¿Sacarán algo para **PSX** que pueda vencer a VIRTUA FIGHTER 3?*
5) Ordéname de mejor a peor estos juegos: WIPE OUT 2097, RIDGE RACER REVOLUTION, TWISTED METAL 2, DESTRUCTION DERBY 2.
6) Me compro uno de los juegos anteriores o me espero a RAGE RACER o a PORSCHE CHALLENGE. Felicidades por la revista.

Javier Martínez, Córdoba

Gracias por los piropos: 1) Pues no, la definición y la nitidez de imagen es bastante peor, pero tampoco para que te compres otra televisión por esta causa.
2) Pues tienes mucho para elegir. WIPE OUT 2097, JUNGLA DE CRISTAL y TOMB RAIDER es un gran comienzo .
4) Primero que salga para consola y después ya veremos si hay algún juego quele tosa. El cetro se lo disputará con el también esperado TEKKEN 3.
5) Pues curiosamente el mismo orden que has puesto tú.
6) Difícil respuesta... Si tienes paciencia suficiente, o si el comprar uno de estos te evita comprar el RAGE o el PORSCHE, espérate porque ambos títulos, especialmente este último, son la bomba.



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ Nintendo 64. Por fin con todos nosotros.

TEMPLADO:

■ La ausencia de un título que sea capaz de asombrarnos durante este mes. Gran nivel general, pero ninguna estrella.

FRIO:

■ La falta de noticias de RESIDENT EVIL 2 y la tardanza en el MANX TT.

¡NO PUEDORRRR!

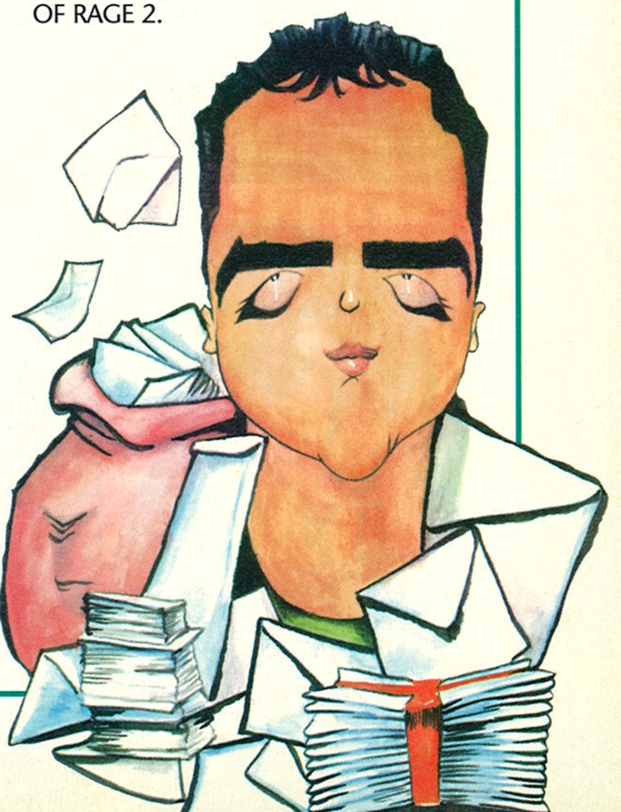
*Soy un usuario encantado por lo que nos muestran cada mes **Sony** y **Sega**, por lo que no se por cuál de las dos consolas decidirme.*
1) ¿Qué juego es técnicamente más perfecto, TEKKEN 2 o MANX TT? ¿Saldrá SEGA TOURING CAR o es muy lejano?
2) ¿Qué piensas del SONIC 3D? ¿No lo habéis menospreciado comparándolo con DKC 3 o con las puntuaciones de otras revistas?
3) ¿TOY STORY o SONIC 3D? ¿Es SONIC 3D el título definitivo?
4) ¿Podrá RAGE RACER con MANX TT?
*5) ¿Qué título de **Saturn** podrá superar a TEKKEN2?*
*6) ¿Qué títulos no deben faltar para **SNES** y **Mega Drive** contando toda su trayectoria?*

Isaac Bayón Juan, León

Gracias a ti por confiar en nosotros: 1) MANX TT todavía no nos lo ha mandado **Sega España**, así que como siempre digo, por imágenes estáticas no voy a juzgar. Sí, a final de año probablemente.
2) Pues que es un gran juego, y la puntuación que llevó así lo demuestra. El DKC llevó la nota que se merecía. Cada revista tiene sus propios criterios, y el nuestro no es considerar a un juego perfecto, por lo que no creo que jamás veas un 99 o un 100% como nota.
3) TOY STORY me gustó mucho más. Definitivo sí porque dudo mucho que



aparezca otro SONIC para 16 *bits*.
4) Te remito a la primera pregunta.
5) VIRTUA FIGHTER 3 será el candidato más firme. Eso sí, soy motero de pro, así que mi opinión no será muy objetiva.
6) Para ***SNES*** yo me quedaría con SUPER MARIO WORLD, MARIO KART y ZELDA. Para ***Mega Drive*** SONIC, CASTLE OF ILLUSION y STREETS OF RAGE 2.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

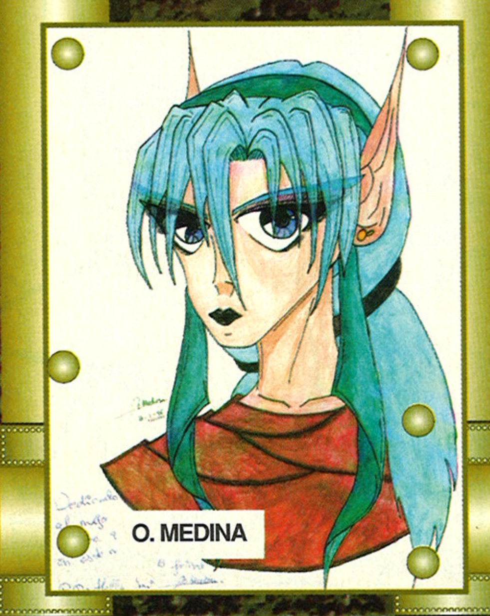


EZEQUIEL M. J. FERNANDEZ

CO

Hola necios y necias. Un mes más aquí me tenéis dispuesto a tomaros por el pito del sereno y meterme con todos los inocentes miembros de vuestros clanes familiares. Una sección escrita desde un baño público de un tren de cercanías que es lo que más me inspira cuando pienso en vosotros. Disfrutad.

SUPERGOLFO


O. MEDINA

MASTIN MALDOTADO

Hola ***SUPERGOLFO****, aquí está de nuevo uno de tus más fieles seguidores. Ahí van mis preguntas:*
1) ¿Cómo te gustan que te envíen los dibujos, a lapiz y bien sombreados o a colores?
2) ¿Qué temática prefieres: sangre o chicas?
3) ¿Cómo va el proyecto de las camisetas?
4) ¿Quién ha sido el redactor que ha conseguido a una chica para soportarlo eternamente? Eso debe ser una gran penitencia.
5) Hay rumores que dicen que tu perro se parece mucho a ti, y una vez lo utilizaron para una película de GODZILLA en la que hacía de babosa gigante y no necesitó ningún traje. Tu casa debe parecer la casa de un ectoplasma.
Ya te voy a dejar, no te pases mucho conmigo.

Julio E. Martín Maldonado «Gogeta», Granada

Julio, colega... Leete tu carta. Ahora vuélvetela a leer... ¿Ya? Ahora dime la verdad: ¿No te das asco? Mira que siempre te he tenido como un cazador de gambas reputado, quizá el mejor de mi equipo invisible de colaboradores, pero... esta carta tuya es patética. Ni buen humor, ni ironía ni siquiera una pizca de imaginación. **Gotranks**, confío en ti, espero que te pongas las pilas...
1) Pues como tu cutix cuando vas al curro, es decir, llego de colores vivos que lucen más.
2) Pues los dibujos que más me gustan son las caricaturas de los necios que trabajan conmigo. Os propongo una caricatura de **The Punisher**.
3) Aún lo tengo en la cartera.
4) Pues ha sido **The Punisher**, y por mucho que te extrañe, totalmente gratis. Su historia es digna del SORPRESA SORPRESA. Gracias al mundo de **internet**, que afortundamente no precisa de la imagen del interlocutor, conoció a la simpar **Rosa Chindasvinta Sinés Crúpulos**, una súbdita de **Paraguay** que cayó prendada de la locuacidad y las faltas de ortografía del simpar **Montón**. Después de un encuentro en el zoológico (para que la chica se ambientara), la flecha de cupido unió a estos dos engendros de la naturaleza en un torrente de pasión, lujuria y hamburguesas desenfrenadas. Habrá boda en Septiembre. Sí, la verdad es que la chica no se qué pecado ha cometido, pero el cielo lo tiene ganado ella y todas las generaciones de su familia en los próximos 3 milenios.
5) Vaya tío, qué ocurrente eres. Seguro que has estado dos días meditando para poder vomitar una frase tan exenta de gracias como esa. Además, una ameba hermafrodita como tú jamás sería capaz de discernir entre un ectoplasma y tu progenitor. Hablas de GODZILLA, la misma película que estan viendo tus padres cuando te concibieron en aquél cine de baja estofa. En fin, espero que tu próxima misiva sea más ocurrente.

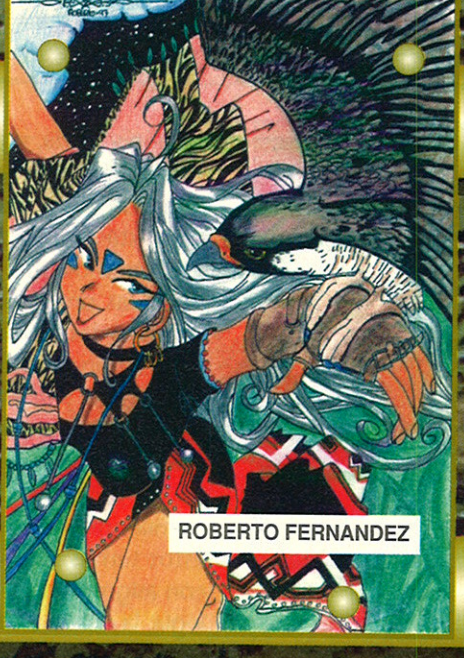
EL HERMANO BASTARDO

Qué pasa golfo. Cuanto tiempo sin saber de ti. Soy tu hermano Hypergolfo. Al parecer se te ha subido la fama a la mollera, y también me han dicho que eres el más popular de todo tu piso y que no faltas ni a una de las fiestas que organizan los mendigos.
1) ¿Mandaste el cupón de subscripción de tu revista preferida PLAYGIRL AND HOT-DOGS?
2) ¿El anabolizante olor de tus axilas se debe a que usas desodorante FA...TO?
3) ¿Tu grupo favorito es PET-SEX-SHOP-BOYS?
4) ¿Por qué les llaman a los pobres ancianos, recordemos que todos llegaremos, frutos secos?
5) ¿Qué te gusta más, dar o recibir?
6) ¿Por qué la serie del Fary se llama Menudo es mi padre en vez de Mi padre es menudo?

Alfonso García Hypergolfo Mucusman,, Madrid

Mira **Mucusman**, el hecho de que tu novia sea una golfa no te da el título de golfo. La única golfería que has hecho en tu vida es pasearte desnudo por la castellana. Por cierto, en vez de venir la policía vinieron los de la perrera... ¿qué cosas no? Popular tu, que te hiciste famoso porque tu amante te dejó por una pescadilla. A fin de cuentas, olía mejor que tú.
1) No, digamos que mis perversiones están saciadas cada vez que veo a tus progenitores.
2) Mira, se que llevas tres meses tratando de colar esa palabra que leíste en ATHLETE´S BIG MUSCLES, pero creo que aquí no pega. Volviendo a lo del olor, si me huelen las axilas es porque el


FRANCISCO FERRIZ


ROBERTO FERNANDEZ



FRANCISCO GUERRERO

SULTORIO interNECIO

otro día me encontre con tu novia, y no se me ha quitado ni con Ajax Ultraplus su hedor corporal.
3) Vaya, por fin una pregunta un poco graciosilla. No te diré nada para que tu ego se sienta mejor. Ni si quiera comentaré la anécdota esa en la que te quedaste atascado en un *peep show gay*.
4) Vaya, nunca lo había oído. Digamos que si a los 90 años no se está seco, no se es humano. Tu sólo tienes seco el cerebro, ya que el resto, aunque no de frutos, si que hace burbujas.
5) En tu caso me gustaría darte una leche, darte un puñetazo, una patada en los epidídimos, darte una limosna... Pero también me gustaría recibir un cheque, los favores de Miss España, un aumento de sueldo, tu cabeza en una caja...
6) Vaya, ahí has estado ocurrente. Ya era hora despues de 20 años de lamentable existencia.

OSWALDO MERO PRINGADERO

Hola, ,soy yo, tu amigo (espero) CONTRA. Este mes te escribo para hacerte perder el tiempo.
1) ¿Cuál de esos pseudo-espermatozoides que tienes por compañeros es mejor para ser insultado?
*2) ¿No crees que **El Fary** se repite más que la cebolla de Villatorrija de Abajo? No sólo se escuece con canciones penosas sino además con una serie más aburrida que los culebrones de TVE1.*
3) Si no vas a regalar camisetas, regala bolígrafos, gafas de sol... Hay muchos objetos con los que se puede hacer publicidad.
4) Una pregunta sobre ti, ¿cuántos años tienes?
5) ¿Reunimos firmas para que hagan juegos porno?
6) Define con una palabra la actividad sexual de The Punisher con su mano.
*7) ¿Me das tu dirección o tu clave de **Internet**?*
*8) ¿Hay algún truco made in **Dreamer** mediante el cual las chicas de **JAPANMANIA** se quiten el bikini?*
9) ¿Crees que algún día llegaré a tu nivel? Ya me lo imagino: Contragolfo.

Oswaldo Sagún Capalés, Zaragoza

Pues lo has conseguido, he perdido el tiempo contigo... también pierdo tiempo cuando voy al baño..., así que no te preocupes.
1) Pues **The Punisher** es una fuente inagotable, como puedes leer cada mes en los pies de foto de muchos juegos. Todo un sparring, pero eso sí, muy buen chico, y casi casado, cosa que nadie del resto de la redacción puede decir (**De Lúcar** lo está intentando en la sección animales perdidos).
2) **El Fary** fue uno de tus ídolos de tu infancia. Cuando estabas en el internado WILD GAY GUYS siempre ponías Torito Bravo para recordar a tu padre. No se porque le tienes tanta manía, si fue para ti lo que los Pecos a **Nemesis**.
3) Te puedo pasar el bolígrafo con el que **The Punisher** se quita las zurraspas, era un Bic cristal, y ahora parece una pluma Mont Blanc por la de volumen que ha ganado. Gafas de sol no creo, quizá una camisa de De Lucar, que quien bien le conoce sabe que son consustanciales a su ser.
4) Eso es secreto de estado, pero quizá te sorprendas, soy más joven de lo que cree la gente.
5) Tío, tu estás mal. Por la décima parte de lo que cuesta un cartucho, tu novia estaría dispuesta a dejarse filmar por ti, aunque... ahora que lo dices, esa cinta más que porno sería como un reportaje de **Felix Rodriguez de la Fuente**.
6) Desgarradora.
7) super.juegos@mad.servicom.es
8) Mandas un cheque al portador a la susodicha y te enseña hasta los muebles de su casa. Insisto, si te gustan más las niponas estas, tu novia debe tener el sexappeal de una farola.
9) Sinceramente... NO

GOLFOMENSAJES

Comienzo con un recuerdo muy especial a **Adolfo Perez de la Hoz**, mi amiguete ese que me escribió contándome lo de UNO PARA TODAS. Tiene a su madre pachucha, así que desde aquí animo a ambos a que «tiren palante» y espero que todo se arregle. Un abrazo **Adolfo**. Ahora vosotros, necios. **Ronaldinha**, en la foto que me has mandado sales fatal, eso sí, se nota que te va la cerveza... un punto a tu favor. No te publico porque tu carta es un poco sosa. **Marisa Rodríguez Mayol**, me ha llegado tu felicitación ahora... muchas gracias. Me gustó mucho tu carta. **Tomorrow man**, tus críticas me las apunto. **Willytron**, gracias por tus gambas... próximamente volverán. **Daniel Arenas**, me temo que tu opinión sobre el estilo redaccional de **The Elf** no la comparte casi nadie... **The Elf** es el **Antonio Gala** de los videojuegos... hasta tiene su misma pluma. **Fulgore Boss**, ejem, ¿no tienes un psiquiátrico a mano? **Vulcanianos**, estáis un poco obsesionados con el sexo... ya sois mayorcitos para eso. **Antonio Machín**, por poco, has estado a punto de ser publicado. Inténtalo el mes que viene. **Rodrigo** el boñigo, no está mal, pero seguro que lo sabes hacer mejor. **Ciberyayo**, quizá te permita visitarme en la redacción... lo pensaré. No mandes más gambas de momento, ya te avisaré. **Jambo**, plasta. **Pablo Muñoz**, tienes razón, cada vez soy más blandengue (quizá es porque estoy escribiendo esto el día de San Valentín y estoy sensible). Espero un consultorio tuyo. **Begoña**, yo también te quiero. Escríbeme de nuevo y yo seré tu mayor fan. **Torito bravo**, lamentable y patético... Por último un mensaje para **PeShadow** y sus coleguitas. Lo de la cinta en principio me hizo gracia, pero a los 5 minutos era un tostón insufrible. No conseguí acabarla.



La revista **CNR** es la nueva apuesta informativa con la que **Grupo Zeta** sorprenderá a los lectores interesados por las cuestiones más actuales e importantes de nuestros días. **CNR** es un concepto completamente nuevo con un tratamiento absolutamente revolucionario.





Desde el día 18 de este mes, los quioscos de nuestro país cuentan con la revista más innovadora e impactante del mercado editorial español. Se llama **CNR** y es una publicación de **Grupo Zeta** en la que los lectores encontrarán una información variada, rigurosa y amena de los temas más interesantes y actuales. Dirigida a un público entre 18 y 35 años, esta revista de carácter mensual aborda, con profundidad y sin rodeos, cuestiones como las propuestas técnológicas más futuristas, las tendencias más audaces en música, cine y moda, desvela los mitos de la salud y la alimentación, propone mil alternativas para ocio y vacaciones, revela las mejores opciones profesionales, los entresijos de la política y la economía, internet, etc. Además de todos estos temas, **CNR** está comprometida con asignaturas pendientes como la ecología, la defensa del medio ambiente, los derechos humanos y la solidaridad.

Pero donde realmente resulta absolutamente innovadora **CNR** es en su diseño gráfico al decantarse por planteamientos visuales ágiles, impactantes y que no



QUÉ PASA CUANDO LLEGA
EL SUBIDÓN DE LA PRIMAVERA

El abrigo nos sobra y estamos deseando sacar la zarpa de la madriguera. Nadie se escapa al influjo de los primeros calores, aunque, eso sí, los hay que se alegran, pero también están los que se deprimen.

EFECTOS NEGATIVOS...

Y TAMBIÉN POSITIVOS

Cambios climáticos que nos alteran

El estado de ánimo de las personas que ya padecen trastornos afectivos puede empeorar en esta época

ENTREVISTA Damián García Puig
DIRECTOR DE CNR

P.: ¿Por qué CNR es la revista más avanzada que se ha visto nunca?

R.: *Porque lo es. Porque* **CNR** *no tiene nada que ver con todo lo demás. Nace de una idea virgen y original, nada de lo que hay en el mercado ha condicionado sus contenidos. Hemos hecho lo que teníamos que hacer.*

P.: ¿Cual es la gran diferencia?

R.: **CNR** *cubre a la perfección toda las áreas de información que interesan a cierto tipo de gente. En cada número van a encontrar de todo, desde la última tendencia en el mundo del cine, a los más recientes avances médicos, moda, guías de viaje, etc. Es una revista global y definitiva, aquél que se la compre no necesitará ninguna otra publicación más.*

P.: ¿Cómo pueden caber tantos temas sin ser tratados superficialmente?

R.: **CNR** *consigue toda la información sobre un tema, la analiza a conciencia y extracta lo más esencial para dar al lector el contenido verdaderamente útil. Además se presenta de una forma muy fácil de leer, con varios niveles de aproximación al artículo, muchas infografías, cantidad de fotos, cuadros y despieces. En* **CNR**, *texto y elementos gráficos forman un bloque compacto que descarga con rapidez y precisión toda la información sobre el lector, casi entra por los ojos. Su lenguaje visual es valiente, único, dinámico, contemporáneo, rompedor. Además, no machaca los temas, sólo proyecta información clara, sencilla y precisa. Por todas estas razones,* **CNR** *es una revista útil, al servicio del lector, en la que todo ha sido cuidado al máximo.*

P.: Ultima pregunta, ¿qué significa CNR?

R.: *Una sigla que quiere ser importante en un mundo en el que las siglas son importantes.*



LOS TEMAS



PORTADA CNR desvela los métodos, actividades y productos que mejor funcionan para conservarnos jóvenes y saludables.

CONSUMO Lo que hay que saber antes de comprar una casa. Lo imprescindible para salir bien parados en esta compleja aventura.

PAREJA El precio del divorcio. Aborda las ventajas e inconvenientes ante la ley de casarse o vivir como pareja de hecho.

TRABAJO Cómo conseguir un aumento de sueldo. Consejos prácticos para que tu trabajo sea mejor valorado por tus superiores.

SALUD Efectos de la primavera. Una explicación profunda de las consecuencias en nuestro organismo y comportamiento.

ALIMENTACION Análisis de los restaurantes temáticos. ¿Qué tal se come en locales tan de moda como Hard Rock Café o Fashion Cafe?

SOCIEDAD ¿De qué van las Drag Queen? Podréis conocer su mentalidad, su ironía y los mejores locales para verlas.

ECONOMIA Las dos caras del Euro. Pros y contras de la unión monetaria y todos lo que los españoles debemos saber del tema.

HISTORIA Idolos antes de Cristo. Los famosos de la antigüedad atesoraban tantos éxitos y dinero como los de hoy en día.

INFORMATICA Los 20 mejores juegos de ordenador. Una completa guía de los más potentes programas de acción del mercado.

INTERNET Relaciones por Internet. La red se ha convertido en un vehículo para hacer incontables amigos e incluso enamorarse.

ANIMALES Así sufren los animales en la ciudad. El estrés y la depresión también hace mella en nuestros animales de compañía.

SOLIDARIDAD ¿Qué está pasando en Africa? Este reportaje os ayudará a comprender mejor los motivos de la actual situación.

MUSICA Techno, mucho más que un movimiento musical. Una visión profunda y contrastada sobre la música de la era digital.

CINE Todo lo que mueve la factoría Disney. Descubre cuál es la principal fuente de ingresos de este monstruo del cine.

VIAJES Las otras Semanas Santas. Un ameno recorrido por las celebraciones religiosas y ritos de los pueblos más exóticos.

DEPORTE Guía del Mundial de Fórmula 1. La información más práctica y útil para seguir la prueba reina del gran circo del motor.

MOTOR Los sistemas más avanzados de seguridad en el automóvil. Los últimos avances de las casas de mejor prestigio.

MODA Las últimas tendencias de la moda. Los looks y los complementos más actuales que nos llegan de las pasarelas.

TEST ¿Preparado para el futuro? Con este test sabrás si estás preparado para afrontar los retos del próximo milenio.

y revolucionaria



Este es el equipo responsable de CNR. De izquierda a derecha: **Ana Pagés**, editora gráfica; **Jordi Rabanal**, director de arte; **Yolanda Colías**, subdirectora; **Damián García Puig**, director; **Montserrat Cano**, subdirectora; y, por último, **Jordi Brusi**, director de arte de los mensuales de **Grupo Zeta**.

rehuyen el sentido del humor. Para ello se han utilizado los medios tecnológicos editoriales más revolucionarios, sin escatimar esfuerzos a la hora de crear fotoilustraciones originales y buscando siempre ofrecer la información de una forma entretenida, fresca y contundente. El precio especial de la revista, en este primer número del que se han tirado 700.000 ejemplares, es de 200 pesetas. El lanzamiento de CNR está respaldado por una sólida campaña publicitaria en la que se han invertido 600 millones de pesetas y que abarcará los medios y soportes más diversos. Desde aquí les deseamos la mejor de las suertes a esta nueva revista.



¡¡ATENCION!! Como todos los meses, seguimos intentando dar los mejores trucos. En el número pasado cometimos un pequeño fallo a la hora de transcribir el truco correspondiente a JUNGLA DE CRISTAL. Para hacerlo tenías que pausar el juego e introducir una combinación de botones, pero se nos olvidó decir que mientras pulsabas dichos botones debías mantener apretado R2. Lo sentimos, y haremos todo lo posible, como hasta ahora, para que no vuelva a ocurrir. En definitiva, todos somos humanos (menos The Punisher).

PLAYSTATION

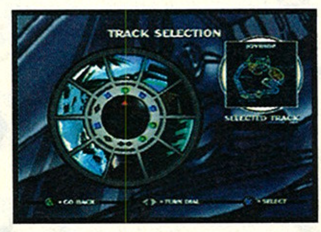
• • TODOS LOS PREMIOS DEL FINAL DE JUEGO • •

Jet Rider

Para introducir los siguientes códigos puedes acabarte el juego en *professional* con todos los circuitos abiertos en Full Season mode, o seguir un camino más sencillo. En la pantalla de opciones pon la dificultad en *professional* y las vueltas por carrera en 6 (*Laps per Race*). Vuelve a la pantalla de presentación y pulsa CIR, CIR, CIR, CUA, TRI, TRI, CUA, TRI. Si aparecen las palabras *Code Enabled* podrás ejecutar los códigos del recuadro. Para conseguir que se activen todos los circuitos, en la pantalla de opciones elige dificultad *amateur* y en el *trophy presenter* selecciona *male*. Acude a la pantalla de presentación e introduce ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. Vuelve a las opciones y coloca la dificultad en *professional* y el *trophy* presenter en *Rider's Choice*. Ahora, en la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.

Si quieres ver los finales de cada jugador, fija la dificultad en *amateur*, pon los turbos y *grapple* en *off* y colócate sobre *credits* para seleccionarlo mientras aprietas L2. También puedes ver otras pantallas muy curiosas en el momento en que ganas una carrera y recibes la copa de manos de un amigo o una amiga, siguiendo los mismos pasos pero apretando L1 cuando pulses *credits*.







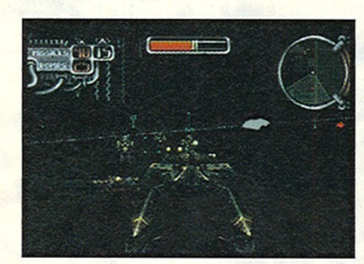


PREMIOS	EQUIPOS	CODIGOS
TURBOS ILIMITADOS	BUTTERFINGER	TRI, CIR, DERECHA, R2, ARRIBA, CUA, ARRIBA, TRI
SOBRE HIELO	BUTTERFINGER	ARRIBA, R2, R1, DERECHA, L1, CUA, DERECHA, DERECHA
SUPER AGILIDAD	AXIOM	ABAJO, CIR, IZQUIERDA, L1, IZDA., DERECHA, IZDA., DERECHA
ROCKET RACER	AXIOM	TRI, ARRIBA, ARRIBA, L2, L2, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA
PUNTUACION DOBLE	K2	DERECHA, ARRIBA, CIR, L2, TRI, CIR, R1, R2
RESISTENCIA CERO	K2	CUA, L1, TRI, DERECHA, L1, ABAJO, R2, TRI
FRENOS DE AIRE	MT. DEW	R1, R2, DERECHA, L2, ARRIBA, CIR, ARRIBA, CIR
CAMARA DE REPLAY	MT. DEW	TRI, ABAJO, CUA, TRI, L1, L1, R1, R1
2 JUGADORES	SINGLE TRA	CIR, CUA, R2, CIR, TRI, L2, DERECHA, ABAJO

AMOK

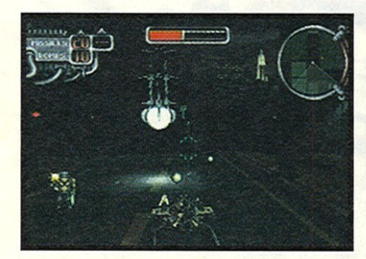
SATURN

• • PASSWORDS • •





Estos son los *passwords* para los diferentes niveles de AMOK, pero si prefieres acceder a una opción para seleccionar nivel utiliza la clave siguiente, ZZZCYX.





FASE 2-2:	CBYXYC
FASE 3-1:	XABXAB
FASE 3-2:	AZCBXC
FASE 4-1:	YYBBCY
FASE 4-2:	BAXCXX



LOMAX

PLAYSTATION

• • PASSWORDS • •

La última aventura de los Lemmings, además de ser un despliegue de colorido y buenos gráficos, puede resultar un dura prueba. Aquí tienes las claves para acceder a todos los niveles.

NIVEL 02:	CIR, CIR, CIR, TRI, X, CUA, CIR, X
NIVEL 03:	CIR, TRI, CUA, TRI, CIR, X, TRI, X
NIVEL 04:	TRI, TRI, X, TRI, CIR, X, TRI, X
NIVEL 05:	X, X, TRI, CIR, CIR, CIR, TRI, X
NIVEL 06:	CUA, CUA, CIR, CIR, CIR, TRI, TRI, X
NIVEL 07:	X, CUA, CUA, CIR, X, TRI, TRI, X
NIVEL 08:	X, CIR, X, CIR, CIR, X, X, X
NIVEL 09:	CUA, CUA, TRI, CUA, X, X, X, X
NIVEL 10:	X, CUA, CIR, CUA, X, X, X, X
NIVEL 11:	TRI, CIR, CUA, CUA, X, TRI, X, X
NIVEL 12:	CIR, CIR, X, CUA, X, TRI, X, X
NIVEL 13:	CUA, TRI, TRI, X, X, TRI, X, X
NIVEL 14:	CIR, TRI, CIR, X, CIR, TRI, X, X
NIVEL 15:	X, CUA, CUA, X, CIR, CUA, CUA, X
NIVEL 16:	CUA, CUA, X, X, CIR, CUA, CUA, X
NIVEL 17:	CUA, CIR, TRI, TRI, CUA, CUA, CUA, X
NIVEL 18:	CIR, CIR, CIR, TRI, TRI, CUA, CUA, X
NIVEL 19:	TRI, TRI, CUA, TRI, CUA, X, CUA, X
NIVEL 20:	CIR, CIR, X, TRI, CUA, CUA, CUA, X
NIVEL 21:	TRI, TRI, TRI, CIR, TRI, CUA, CUA, X

DESTRUCTION DERBY 2

PLAYSTATION

• • CODIGOS SECRETOS • •

Psygnosis ha vuelto a incluir algunos secretillos en la segunda parte de DESTRUCTION DERBY. Para introducir estos nombres tienes que elegir la modalidad campeonato (*Championship*). Una vez aquí, si introduces MACSrPOO conseguirás acceder a todos los circuitos del juego. Para ello, una vez escrito el nombre elige la modalidad de práctica y podrás disfrutar recorriendo los trazados que hasta ahora permanecían ocultos para los menos hábiles. Si introduces el nombre ToNyPaRk tendrás la oportunidad de ver la secuencia en *FMV* del final del juego y los créditos. Por último, poniendo CREDITZ! aparecerá una serie de caricaturas de los programadores del juego.





Utilizando la palabra CREDITZ! como nombre en la modalidad championship, accederás directamente a una serie de pantallas con la caricatura de los programadores de este juego.

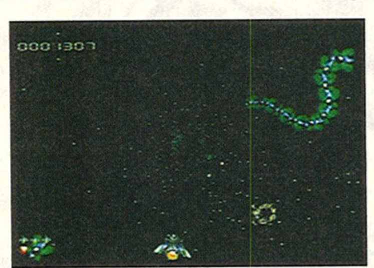


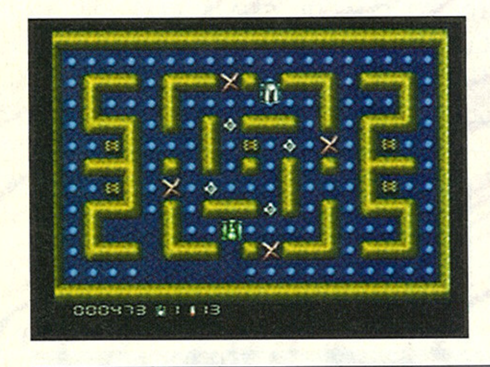
CONTRA

PLAYSTATION

• • VARIOS • •

El clásico de **Konami**, en versión para 32 *bits* cuenta en su haber con una innumerable tropa de trucos. Para empezar, hemos hallado la forma de acceder directamente a dos juegos ocultos. El primero, una especie de comecocos, es accesible introduciendo esta secuencia en la pantalla de presentación: R2, R1, DERECHA, IZQUIERDA, L1, L2. Si cambias ese código por, L2, L1, IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, obtendrás un *shoot'em-up* de corte clásico. Por supuesto, no nos hemos olvidado de las ventajas que ayudarán a avanzar en un juego con una dificultad tan elevada como éste. Todos los códigos se ejecutan en la pantalla de presentación. Para elegir arma: L2, R2, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA. Las continuaciones infinitas se consiguen con L2, R2, L1, R1, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA. Si quieres vidas infinitas pulsa L2, R2, L1, R1, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO y dentro del juego aprieta TRI + CUA + X + CIR para rellenar tu cupo de vidas cuado esté a punto de agotarse. También hay un menú oculto con las secuencias en FMV, y accederás a él con, L2, L1, R1, R2, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA. Y otro para testear los SFX, R2, R1, L1, L2, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.







ALIEN TRILOGY

SATURN

• • PASSWORDS SECRETOS • •

Por fin tenemos códigos para la versión de *Saturn* de este grandísimo juego. Recuerda que debes introducirlos en la pantalla de *passwords*:

SELECCION DE NIVEL: FLYTOxx
(Sustituye xx por el nivel que desees)
INMUNIDAD: FVNKYG1BBON
ARMAS AL MAXIMO: F1SH1NGFORGVNS



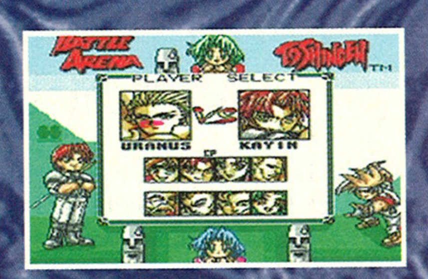
TRUCOS del LECTOR

B. A. TOSHINDEN

GAME BOY

Para elegir a Gaia, Sho, Gaia II y Uranus, pulsa ARRIBA, ABAJO, A, B, DERECHA, IZQUIERDA, AB en la demo de Ellis. Si pulsas SELECT 3 veces en el logo de **Takara** conseguirás el modo *Scorcher*. En *Super Game Boy*, introduciendo ARRIBA, ARRIBA, SELECT, A, ABAJO, ABAJO, SELECT, B en la presentación obtienes el *Jet Mode*. Para acceder al *Text Mode*, donde puedes leer trucos y magias del nuevo modo y luchadores, pulsa B, A, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, ARRIBA, ABAJO, B, A en el logo de **Takara**.

Patxi, "El Mercenario del truco" de Lekeitio.



Enviad vuestros trucos a: SUPER JUEGOS, C/. O'DONNELL, 12. 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: R. DREAMER

NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

MANGA GAMES

DRAGON BALL Z

DRAGON BALL Z (MEGADRIVE).4.490



!!!!!!!!!!!!!!OFERTA!!!!!!!!!!!!!!

PAD PARA SEGA SATURN 990 PTS

NO TE OLVIDES DE CONVERTIR TU PLAYSTATION A MULTISISTEMA!!!!!!!
4.990 i.v.a. incluido

CABLE RGB PARA PLAYSTATION
2.190 PTS

VENTA A DISTRIBUIDORES LLAMA I PIDE TU LISTA DE PRECIOS.
C/ANCHA 25 BAJO MATARO (BARCELONA)
TEL 93 757 81 82 FAX 93 757 86 54

http://www.mataroline.com/

BADALONA tfno. 93/3837555







COMPRA TU CONSOLA N64 - SONY, TUS JUEGOS, ACCESORIOS AL MEJOR PRECIO DE TODA ESPAÑA

SONY PLAYSTATION
CONSOLAS/ACCESORIOS
BATMAN FOREVER / BROKEN SWORD / COOL BOARDERS / COMAND & CONQUER / CRASH BANDICOT / CRONICLES OF SWORD / JET RAIDER / DARKSTALKER / DESTRUCION DERBY2 / DISRUPTOR / DRAGON BALL 3 (GT) / FIFA 97 / FINAL FANTASY VII / F-1 / JUNGLA DE CRISTAL / BEYOND THE BEYOND / MORTAL KOMBAT TRILOGY / NBA LIVE 97 / NITOSHIDEN / OGRE BATTLE / PORSCHE CHALLENGER / RAGE RACER/ RESIDENT EVIL / SOUL EDGE / SOVIET STRIKE / TOBAL 1&2 / STAR GLADIATORS / STREET FIGHTER ALPHA 2 / SUIKODEN / TEKKEN 2 / TIME CRISIS / TOMB RAIDER / TOSHIDEN 3 / VANDAL HEARTS / TWISTED METAL 2 / EXCALIBUR / PSYCHIC FORCE / X-2

SEGA SATURN
CONSOLAS/ACCESORIOS
CASPER / COMMAND & CONQUER / DAYTONA USA C.E / DIE HARD ARCADE / DRAGON BALL Z LEGEND / FATAL FURY / REAL BOUT / FIFA 97/ ENEMI ZERO / FIGHTER MEGAMIX / FIGHTER VIPERS / JUNGLA DE CRISTAL / KING OF FIGHTER 96 / MANX TT / MASTER OF MONSTER / NBA LIVE 97 /SONIC 3D BLAST / STREET FIGHTER ALPHA 2 / TOMB RAIDER / TOSHIDEN URA / VIRTUAL COP 2 / SOVIET STRIKE / DARK SAVIOR

NINTENDO 64
CONSOLA ACCESORIOS
BLASTCORPS / CRUSIN´S USA / J LEAGUE / PERFECT STRIKER / KILLER INSTIC GOLD / MARIO KART / REV LIMIT / ST. ANDREWS / STAR WARS / STAR FOX / TUROK

WAVE RACER / WILD CHOPPER / WONDER PROJECT J2 / MARIO 64

SUPER NINTENDO
CHRONOTRIGER / DONLEY KONG COUNTRY 3 / FIFA 97 / LUFIA 2 / NBA LIVE 97 / STREET FIGHTER ALPHA 2 / DRAGON BALL HYPER DIM.

MEGADRIVE
DRAGON BALL Z / FIFA 97 / SONIC 3D / SUPER STREET FIGHTER 2 / VIRTUA FIGHTER 2 / NBA LIVE 97

NEO GEO CD
KING FIGHTER 96 / SAMURAI SHOWDOWN 4

GAME BOY TELEFONO.....



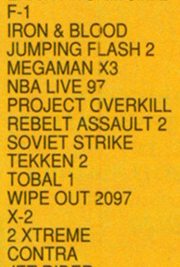
DESCUENTO A SOCIOS

Venta a Toda España 24H
Telf: (96) 571 80 79

VENTA A TIENDAS
Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

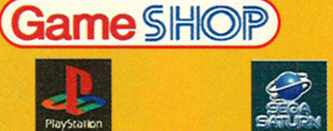










967-507 269

PLAYSTATION
BREAK POINT
DARK STALKERS
EARTH WORM JIM 2
F-1
IRON & BLOOD
JUMPING FLASH 2
MEGAMAN X3
NBA LIVE 97
PROJECT OVERKILL
REBELT ASSAULT 2
SOVIET STRIKE
TEKKEN 2
TOBAL 1
WIPE OUT 2097
X-2
2 XTREME
CONTRA
JET RIDER
MICROMACHINES V3
SAPCE JAM
TWISTED METAL
SUIKODEN

SEGA SATURN
BLAZING DRAGONS
DARIUS
FIGHTING VIPERS
MEGAMAN X3
IRON MAN
NBA LIVE 97
NIGHT WARRIORS
NIGHTS
REBELT ASSAULT 2
SKELETON WARRIORS
TILT
V. FIGHTERS KIDS
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
FIFA 97
JUNGLA CRISTAL TRILOGY
MANX TT
DRAGON BALL Z

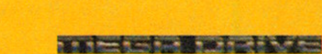


NINTENDO 64
MARIO 64
PILOT WINGS 64
STAR WARS
WAVE RACER
TUROK

ACCESORIOS
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RS



DONALD MAUI MALLARD
DRAGON BALL HYPER
KIRBY'S GHOST TRAP
LUFIA II
SIM CITY
TETRIS ATTACK
TOY STORY
ULT.MORTAL KOMBAT 3
WINTER GOLD
WORMS



BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
TIME KILLER
TOY STORY
ULT. MORTAL KOMBAT 3
WORMS

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226

OFERTAS

EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S.
AIR COMBAT - PSX
BAKU BAKU ANIMAL - S.S.
DINO DINI SOCCER - MD
SKELETO WARRIORS - PSX S.S.
CASPER - PSX S.S.
STAR GLADIATOR - PSX
DISTRUPTOR _ PSX
HI - OCTANE - S.S.

KILLER INSTINTINC - SN
MICKEY - PSX
MOTOR TOON 2 - PSX
STREET FIGHTER ALPHA - PSX S.S
NBA GIVE´N GO - SN
NBA JAM T.E. - MD
PIRATES OF D. WATER - MD

BLACK FIRE - S.S.
MEGA SWIV - MD
SAMPRAS 96 - MD
TOSHIN DEN - S.S.
TOTAL NBA 96 - PSX
TWISTED METAL - PSX
DRAGON - SN
WIPE OUT - S.S.



C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

Game SHOP



CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso. No envies dinero con tu paquete. SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

GANADORES CONCURSO IRON & BLOOD

Los afortunados ganadores del juego IRON & BLOOD y el libro EL FASCINANTE MUNDO DE LOS CASTILLOS han sido:

Angela Portillo García (CADIZ)
Pablo García Fernández (CANTABRIA)
Pedro José Granero Pérez (BARCELONA)
César Martínez Cortés (JAEN)
Iñigo Loizaga Moreno (VIZCAYA)
Ana Isabel Hernández Feijoo (TARRAGONA)
José Luis Terceño Romero (MADRID)
Luís Carlos Martín (SORIA)
José Luis León Máñez (CASTELLON)
Israel Fernández Oriol (LERIDA)
Mariano García Cruz (LAS PALMAS DE G. C.)
Carlos Marcos García (MADRID)
Julio Ernesto Martín Maldonado (GRANADA)
Diego Antonio Jiménez Moreno (BARCELONA)
Rafael Carrión Martínez (BARCELONA)
Salvador Villegas Gil (ALMERIA)
Jesús García García (MADRID)
José Miguel Picaso Cabañero (ALBACETE)
Desireé Cardona Iglesias (BARCELONA)
Cristian Borgoñoz Mas (VALENCIA)
Adolfo Serra del Corral (MADRID)
Daniel Herrera Soriano (ALICANTE)
Daniel Rubí Piñero (BARCELONA)
Fernando Caballero Tamayo (GUIPUZCOA)
Joan Bonet de Miguel (BALEARES)
Jordi Casamiquela Pérez (BARCELONA)
Carolina Montañana Moncho (VALENCIA)
Víctor Manuel Jiménez (BADAJOZ)
Beatriz Montero Pérez (CORDOBA)
Jaime Sánchez Diego (MADRID)



CAROLINA MONTAÑANA


DANIEL RUBI PIÑERO


ANA ISABEL HERNADEZ FEIJOO


MARIANO GARCIA


JOAN BONET

SERIA TERRIBLE VIVIR SIN MUSICA.

